Não Perca. É uma questão de honra.

Já nas bancas

Este mês, a revista Made in Japan desvenda os segredos dos samurais, os guerreiros milenares que influenciaram o Japão moderno com seu código de honra.
E mais. Princesa Masako, a gravidez que se transformou em drama. A nova lei de imigração japonesa. E uma comparação entre o custo da diversão em Tokyo e São Paulo.
Para assinar ligue: (0xx11) 571.8316

Continua a promoção: ganhe um Notebook no valor de R$ 6.600,00.

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: Você pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Coordenação Geral: Homero Letonai
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza
Edição de Capa: Eric Araki
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

O FESTIVAL QUE ABALOU O JAPÃO...

Bem, talvez ainda estejamos devendo a matéria sobre o tão falado Playstation 2 — cujo lançamento, até o fechamento desta 58º edição (nossa, que número grande!), ainda estava pendente — mas não pensem que nos esquecemos da Sony. Para provar isso, trazemos uma cobertura completíssima de doze páginas trazendo tudo que aconteceu na **Playstation Festival**, na última semana de fevereiro no Japão e abalou todo o mundo dos games com uma das últimas amostras do poder do console antes de seu lançamento. Isso sem mencionar os incríveis previews "pré-lançamento" de Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, Street Fighter EX3 e muitas outras novidades.

Ah, mas você quer saber dos jogos de agora, certo? Sem problemas. Nesta edição da **Gamers** Semanal trazemos algumas das melhores opções para você se acabar diante do console (sem maldade!). Para o Sega Dreamcast, o esperadíssimo **Carrier**, que veio para peitar de vez Bio Hazard Code: Veronica, juntando muitos sustos e uma diversão à altura. Se você prefere algo mais tranqüilo, onde planejamento é a palavra de lei, então pode tentar criar seu "quarto virtual", como visto em **Roommania #203**. Agora, se o seu negócio não é muito construir, pode começar a destruir tudo com o rei dos monstros em **Godzilla Generations Maximum Impact**, uma seqüência que supera o primeiro (o que não era nada difícil...). O PS vem completo com um pouco de corrida (**Colin McRae Rally**), ação (**Fear Effect**) e dois arrasadores RPGs, Vagrant Story — ok, este não é exatamente um RPG... — e **Legend of Dragoon**, aquele que tentou ser o rival de Final Fantasy VIII.

Para os maníacos do PC, **NOX**, concorrente a Diablo, e **Mig Alley**, um mega simulador de combate aéreo. E, para aqueles que reclamavam de não darmos importância aos portáteis, trazemos uma super matéria com todos os golpes e outras "cositas mas" para **SNK Vs. Capcom: Battle of the Strongest**, para Neo Geo Pocket Color.

Assim, sem mais demora alguma, vamos aos games!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

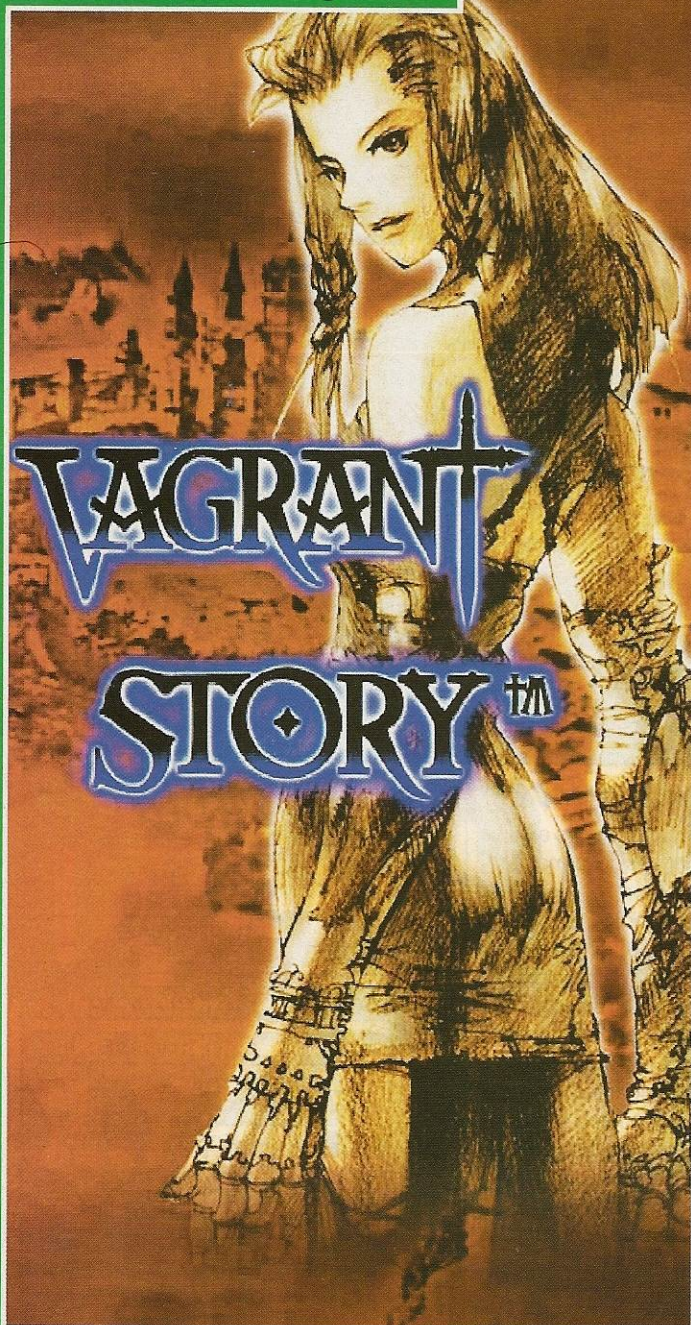
Sr. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 58

Square apresenta sua mais recente obra prima

VAGRANT STORY™

Vagrant Story Página 36

SEÇÕES

GAME NEWS

Página 07

ESPAÇO DO LEITOR

Página 19

PRÓ DICAS

Página 24

GAMERS REVISTA SEMANAL
TODA QUARTA FEIRA NAS BANCAS

ÍNDICE

SEÇÕES

The Legend of Dragoon

42 *A sombra de Final Fantasy VIII? Hm... Bem, este é o RPG da Sony!*

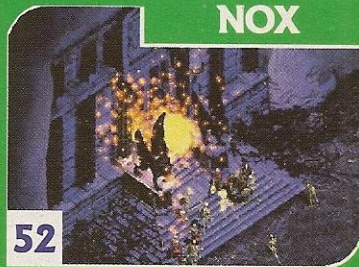
Tarzan

A versão 64-bit mostra superioridade em relação a versão de PS 44

Carrier

46 *Será mais um "clone" do Survival Horror da Capcom, ou algo mais que isso?*

NOX

Muita ação e fantasia fazem deste jogo um forte concorrente de Diablo 52

Confira o guia do pequeno-grande encontro entre SNK e Capcom no Neo Geo Pocket Color!

SNK vs. Capcom - The Battle of the Strongest 56

Game news

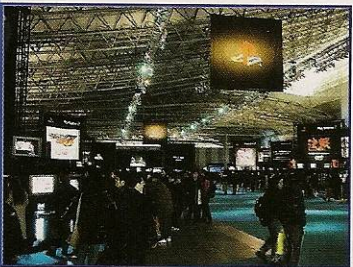
ESPECIAL – PLAYSTATION FESTIVAL 2000 – COBERTURA COMPLETA

A SONY REALIZA UM EVENTO ESPECIAL PARA MOSTRAR O PODER DO SEU NOVO CONSOLE E PROMOVER SUAS VENDAS

PlayStation Festival 2000

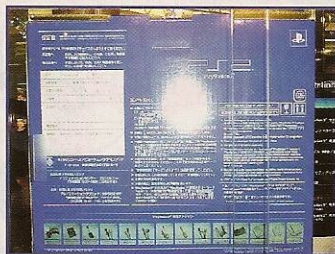
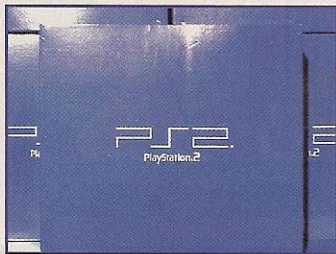
PlayStation2 e muitos jogos

Para promover ainda mais o seu PlayStation2, a Sony realizou um evento especial no Japão: o PlayStation Festival 2000. A feira ocorreu em Tóquio, no Makuhari Messe, um dos maiores centros de exibição do Japão, nos dias 18 e 19 de fevereiro.

O primeiro dia do evento, na sexta-feira, foi aberto exclusivamente à imprensa, enquanto que o dia 19 foi destinado ao grande público. Como era de se esperar, o dia 18 foi tranqüilo no Makuhari Messe, apenas com jornalistas do mundo inteiro e suas equipes circulando e experimentando tudo o que estava exposto. A Sony estava esperando um grande alvoroço para o dia aberto ao público, mas parece que o PlayStation Festival 2000 não atraiu tanta gente assim. Muitas pessoas se dirigiam para o centro de exibição, mas a maioria delas seguiam para a MacExpo Tokyo da Apple, que ocorria em outra sessão do Makuhari Messe. Não havia filas para entrar (apenas de manhã, mas elas logo se esvaziaram), e as filas para cada jogo eram de apenas 3 a 4 pessoas, com exceção de Ridge Racer V e Tekken Tag Tournament, que reuniam grandes multidões e esperas de até meia hora. Parecia haver tantas pessoas interessadas em assistir Matrix em DVD quanto nos jogos. Ou pelo menos nas quentes garotas japonesas todas vestidas de couro colado e com óculos escuros, no melhor estilo Trinity. Nem é preciso dizer que isso atraiu muita gente.

Será interessante ver se o pequeno interesse do público no evento irá refletir nas vendas do console. O PlayStation2 será lançado em 4 de março no Japão, por 39.800 yens (369 dólares). A revista de games japonesa, Dengeki Oh, escreveu que um sistema completo com dois jogos, um controle extra, um Memory Card, um filme em DVD e impostos sairia por 650 dólares. É um preço salgado, e não está no alcance da mesada da maioria das crianças. O público do festival no segundo dia foi um reflexo disso, consistindo principalmente de estudantes em idade de universidade e colégio (e também alguns adultos).

Mas, se as encomendas forem alguma indicação, parece que o público não está se importando muito com o preço do console. No dia 17 de fevereiro a Sony abriu o seu site oficial do PlayStation2 (http://www.jp.playstation.com), onde ela fazia pré-vendas do console. Logo de manhã, quando o site entrou no ar, a empresa recebeu mais de 100.000 visitas no primeiro minuto em que se iniciou a pré-venda, forçando a Sony a fechar o site provisoriamente. Os experts da indústria estão prevendo que o PlayStation2 trará uma nova era de games quando for lançado, e baseado no grande número de tentativas de encomendas online, os experts devem saber o que estão falando. "Nós recebemos muito mais acessos do que imaginamos na rede", o presidente da Sony Computer Entertainment Ken Kutaragi disse para uma multidão de pessoas reunidas no primeiro dia do PlayStation Festival 2000. Ele seguiu afirmando que o site continuou a receber um adicional de 400.000 a 500.000 visitas por minuto depois que ele foi inicialmente desativado. O que aconteceu é um exemplo do que vem sendo chamado de "febre PlayStation" no Japão. Esta febre começou a tomar forma na semana anterior ao evento, quando Tsutaya, uma loja de video games no Japão, foi bombardeada com mais de 10.000 reservas de PlayStation2 em apenas dois dias.

Em todo caso, de volta ao evento. Os games foram organizados em quiosques circulares, com um total de 500 conso-

les PlayStation2 disponíveis para jogar. Cada jogo tinha o seu próprio quiosque, com exceção de alguns jogos menores, que dividiam um. Compartimentos de vidro contendo o PlayStation2 e os acessórios que o acompanham estavam espalhados por todo o salão, onde estavam também as listas com os eventos do dia. Os únicos enfeites para as paredes de puro concreto eram pilhas de caixas de PlayStation2 (vazias, é claro), empilhadas em pirâmides. Em um dos extremos estava o palco principal, onde ocorriam algumas exibições e pronunciamentos, com caminhões dos lados trazendo uma carga de caixas de PlayStation2.

Mais de 30 jogos estavam em exposição, ou disponíveis em forma jogável nos quiosques, ou então em exibição durante algumas mostras do evento. Confira a lista completa do que foi visto durante o PlayStation Festival 2000:

Os Jogos da Feira

Artdink: A-Train 6
ASCII: Kakinoki Shogi
Ask: Dokyu Billiards Master 2
Astroll: American Arcade
Capcom: Street Fighter EX3, Onimusha
Enix: 0 Story (Love Story)
EA Square: Snowboard Supercross
From Software: Eternal Ring, Evergrace, Armored Core 2
Game Arts: Silpheed, Gun Griffon Blaze
Jaleco: Stepping Selection
KOEI: Kessen, Mahjong Taikai: Millennium League
Konami: Jikkyou World Soccer 2000, Jikkyou Powerful Baseball 7, DrumMania, Mahjong Yarouze! 2
Namco: Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament
Sony Computer Entertainment: Gran Turismo 2000, Fantavision, I.Q. Remix +, Be On Edge, Extermination
Sony Music Entertainment: L'arc-En-Ciel
Square: Driving Emotion Type-S, Gekikukan Professional Baseball
Takara: EX Billiards
T&E Soft: Golf Paradise
Tecmo: Dead or Alive 2
Warner Home Video: The Matrix (filme em DVD)
Yuki-Enterprise: Morita Shogi

Além dos mais de 500 consoles exibindo games, a Sony também mostrou alguns dos periféricos que estarão disponíveis para o sistema. Aqui vai uma lista oficial da empresa:

Acessórios Disponíveis

Disponível em 4 de março
–Controle Analógico (DUAL SHOCK 2) [SCPH-10010] - 3500 yen (32 dólares)
–"PlayStation2" Memory Card (8MB) [SCPH-11020] - 3500 yen (32 dólares)
–Cabo AV (áudio e video integrado) [SCPH-10030] - 1000 yen (9 dólares)
–"PlayStation2" Vertical Stand (base vertical) [SCPH-10040] - 1500 yen (14 dólares)
–Cabo de Força AC [SCPH-10050] - 400 yen (4 dólares)
–Cabo S-Video [SCPH-10060] - 3000 yen (28 dólares)
–Adaptador RFU [SCPH-10070] - 2500 yen (23 dólares)
–Adaptador AV [SCPH-10080] - 1200 yen (11 dólares)
–"PlayStation2" Multitap [SCPH-10090] - 3600 yen (33 dólares)
–"PlayStation2" Cabo AV Componente - 2500 yen (23 dólares)
–"PlayStation2" Horizontal Stand (base horizontal) [SCPH-10110] -1000 yen (9 dólares)
Disponível em breve
–Cabo Multi AV [SCPH-10120] - indefinido

Os produtores de software third party (game lançados por "terceiros", fora da própria Sony e suas subsidiárias) que estavam mostrando seus produtos no PlayStation Festival 2000 mostraram bastante confiança no console PlayStation2. A maioria acredita piamente que o lançamento do PS2 deve ajudar a fazer a indústria do videogame, no Japão, crescer a proporções jamais alcançadas. E olha que esta já é uma indústria de 9 bilhões de dólares por ano no Japão. "O PlayStation da Sony chegará ao topo", disse James Reed, gerente de produção internacional da produtora de softwares Jaleco, e completou "Gráficos, habilidade para executar – tudo é melhor do que os outros". O diretor da Mediaworks, Kozo Takahashi, também deu sua opinião: "A menos que a Nintendo venha com características realmente únicas, o PlayStation irá simplesmente dominar o mercado". Kaz Ichigaya, diretor executivo da produtora Artdink Corp., disse que "Para ser honesto, nesta era de mudança rápida da Internet, o que vai acontecer daqui a três anos é totalmente imprevisível. É um empreendimento de risco. Mas nós preferimos ir com a Sony".

No geral, o evento não trouxe grandes surpresas, além daquelas que já foram reveladas. Vejamos porém o que cada empresa trouxe de melhor para o PlayStation Festival 2000.

Tela de Início do Console

Num dos eventos mostrados no telão durante o PlayStation Festival 2000, a Sony mostrou a tela de início do PlayStation2. Ela promete criar a mais completa, funcional e bonita tela de início já vista, e pelo que foi mostrado esta promessa será cumprida. Ela combina um visual futurista com funções de fácil acesso, tudo baseado no conceito idealizado pelo designer Tadahiro Gotoh, que bolou o visual do próprio console, com um tema de "Terra e Espaço". Confira passo a passo o que foi exibido.

–Tela de Início:

A imagem da tela de abertura cria uma sensação do vasto espaço, dando a impressão das opções de entretenimento ilimitadas que agora são possíveis. Duas imagens levemente diferentes representam os diferentes estados de uso.

–Browser:

A tela do browser indica que tipo de mídia e/ou Memory Card estão conectados ou inseridos no PlayStation2. O browser é a parte de operações e manutenção de controle do PlayStation2. Os tipos de mídia podem incluir, mas não estão limitados a, os seguintes: PlayStation2 Memory Card, PlayStation Memory Card, e discos de mídia incluindo CD-ROM, DVD-ROM e DVD-Video.

Confira alguns exemplos de telas exibindo diferentes funções do Browser:

- 1) PlayStation2 Memory Card inserido
- 2) Além do anterior, um disco de DVD-Video inserido no drive
- 3) Conteúdo do PlayStation2 Memory Card

–System Settings:

Tela para mudar as configurações do sistema, que são as seguintes:

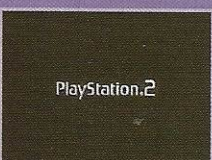
- 1) Configuração de Relógio
- 2) Saída Digital (Fibra Ótica)
- 3) Saída AV Componente
- 4) Idioma
  a) Japonês
  b) Inglês

- 5) Tamanho da tela
  a) 4:3
  b) Inteira
  c) 16:9

–Jogando software de PlayStation:

Ao inserir games do PlayStation original, o console vai ativar o modo para rodar este tipo de jogo, e o logo PlayStation vai aparecer, assim como na tela de início do console PlayStation.

–Jogando software de PlayStation2:

Quando estiver jogando um software de PlayStation2, aparecerá na tela uma imagem com o logo do console em um fundo preto.

DVD Video

Uma das maiores preocupações sobre o PlayStation2 era que suas capacidades de DVD não estivessem a par com a parte de games do console. A Sony reassegurou ao público e a imprensa que a parte de DVD Player do PlayStation2 é de primeira linha. E ela tanto quis provar isso que escolheu nada menos que a versão DVD de Matrix, um dos maiores cults da ficção-científica de todos os tempos, para exibir as capacidades do console com DVDs no PlayStation Festival 2000. Você pode relaxar, o PlayStation2 rodou o filme perfeitamente.

Além do filme, seu conteúdo especial, os extras como trailers, pôsteres, making of e outros também estavam inclusos e disponíveis para assistir. Haviam quiosques que permitiam a você mesmo assistir e controlar o filme, experimentando as diversas funções e habilidades do console como um DVD Player, e em um canto havia o filme rodando em uma tela grande. Para alegria dos marmanjos, havia até uma garota japonesa vestida de Trinity, e muitos estavam tirando fotos com ela, mesmo quem não falava japonês (couro preto apertado pode atravessar as barreiras de linguagem).

Como todos sabem, não há controles de playback de DVD no console. Ao invés disso, a Sony preferiu usar o controle Dual Shock como um controle "remoto". Enquanto isso contribui para fazer com que o console pareça bem limpo, o problema óbvio é que o controle não é sem fio. Muitas pessoas não poderão sentar no sofá e voltar naquela cena de luta várias vezes sem se levantar e usar o controle.

Obviamente, as portas USB do PS2 podem facilmente resolver este problema. A KeySpan, que coincidentemente estava na MacExpo Tokyo, também no Makuhari Messe, produz um controle remoto sem fio para o Macintosh e Windows que conecta-se à porta USB e controla DVD, CD, QuickTime ou MP3 Players. Algo assim poderia ser facilmente adaptado para o PS2. A Sony não mencionou nenhum controle remoto na lista de periféricos do console, mas um deve chegar logo, para que você possa sentar, relaxar e aproveitar toda a maravilha que é o DVD.

Sony Computer Entertainment

A dona do evento estava com a bola toda, exibindo seus principais games para o console monstro. Entre eles havia originalidade, novidades e surpresas.

O primeiro destes títulos foi **Be On Edge**, uma das grandes surpresas do evento. Esqueça Ridge Racer V e Tekken Tag Tournament – em termos de apresentação e design de arte, este foi sem dúvida o game do show. Utilizando "cel shader" (uma técnica que desenha linhas pretas em volta dos personagens poligonais para simular um efeito de desenho feito a mão), Be On Edge é o game com o mais exclusivo visual já visto para PlayStation2 até agora. O jogo envolve um agente secreto raposa, sua namorada, um bando de caras maus com armas e violência de desenho animado. Be On Edge é um daqueles gêneros estranhos difíceis de descrever – imagine algo como uma mistura da jogabilidade baseada em ritmo de Parappa e o

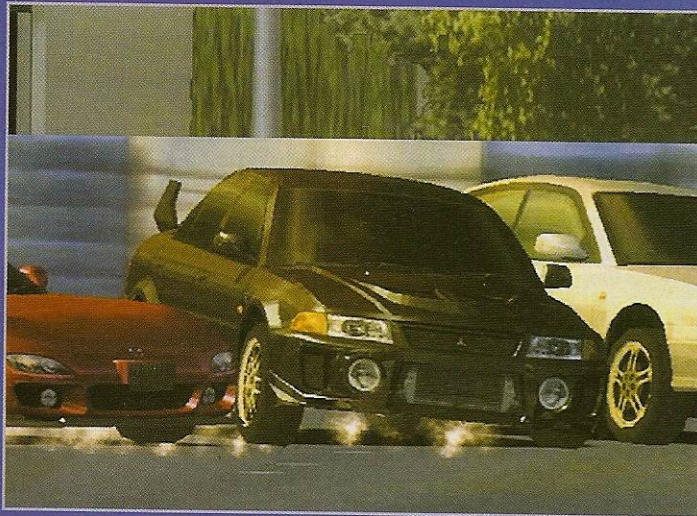
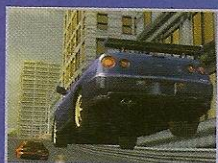
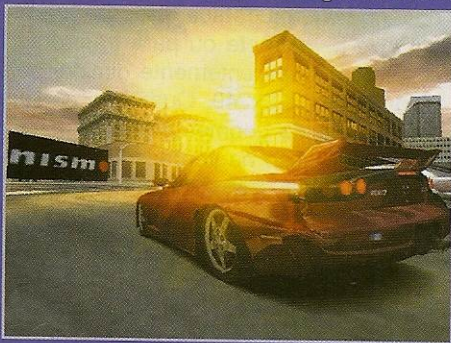
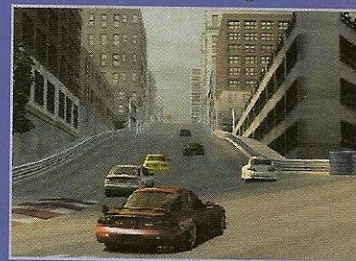
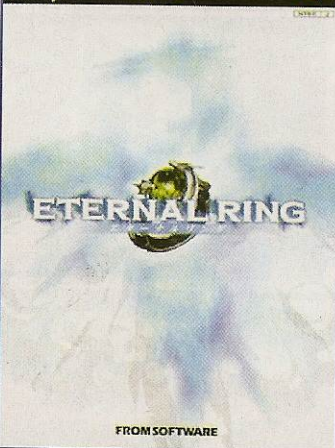
processo de edição de video do software Adobe Premier 5.0. Veja como funciona: você deve editar um filme de ação em tempo real, combinando pedaços que têm duração de uma, duas, três ou quatro unidades (elas são determinadas pelos quatro botões frontais do controle do PS2). Cada "barra" consiste em oito unidades – então, para completar uma barra, você pode inserir dois pedaços de quatro unidades cada, quatro pedaços de duas unidades, ou qualquer combinação que resulta em oito. Você deve fazer isso em um ritmo musical, e se você não terminar a barra em uma soma total de oito, você tem que reiniciar a seqüência. Isso não é fácil. Enquanto você vai editando ao vivo, você pode assistir aos pedaços do filme em tempo real exibidos no monitor. Apesar da exibição tender a se repetir, ela consegue contar uma história semi-coerente – em uma fase, você assiste aos eventos que se desdobram enquanto uma maléfica garota sedutora começa a se entender com nosso herói, então saca uma espada com intenções assassinas. Enquanto você joga o game e coloca os pedaços, uma seqüência de luta acontece. Depois que você termina a fase, você pode assistir um replay em tela inteira da sua obra de arte editada, e então ir para o próximo estágio. Sim, isso é bizarro – mas com um conteúdo visual forte e um ritmo maníaco, Be On Edge pode ter o charme para ser o próximo Parappa – ou quem sabe o próximo Make Your Own Music Video starring Marky Mark para Sega CD.

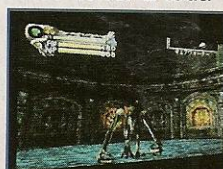
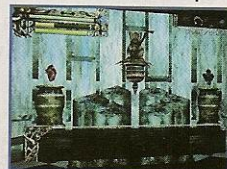
A Sony também trouxe mais um título que surpreendeu a todos: **Extermination**. Ele não é um jogo de ação. É um jogo de ação com pânico. Os produtores da Deep Space consideraram-no uma mistura de ação/aventura em terceira pessoa, e correndo de mutantes nojentos que parecem ter escapado do filme A Coisa de John Carpenter. Extermination foi apresentado em um video de três minutos que mostrou algumas CGs animais e também cenas do próprio jogo. Pegando uma página do manual do Survival Horror, o objetivo do game é sobreviver a uma série de "ataques de pânico" de criaturas mutantes que estão à espreita. A exibição da jogabilidade mostrou o personagem principal vagando através de bancos de neve sem visibilidade, correndo por depósitos com

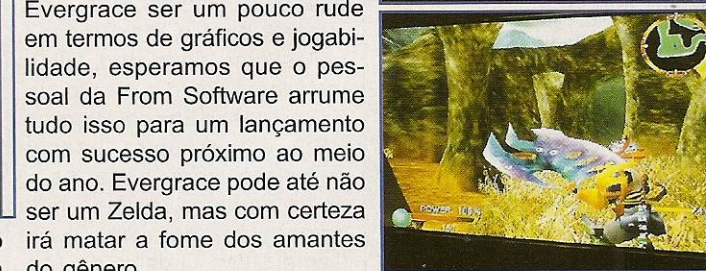
um toque de pulos de plataforma, e livrando-se dos inimigos com armas automáticas. A ação é apresentada em uma perspectiva acima do ombro no estilo Syphon Filter e Tomb Raider, com uma câmera dinâmica móvel que deixa tudo na perspectiva. Enquanto o conteúdo em CG do game carrega muito em comum com o trabalho da Square em Parasite Eve, o sistema do game em si ainda é muito preliminar, e deixa muito a desejar. Extermination parece um jogo da 3º geração do PlayStation – os modelos dos personagens e ambientes estão extremamente crus, considerando o poder do novo console da Sony. A data de lançamento de Extermination ainda está indefinida, e pode esperar muito até o seu lançamento.

O título mais esquisito da Sony, e talvez de toda a feira, foi **Fantavision**. Até agora, nós apenas conhecíamos Fantavision como "aquele jogo maluco de fogos de artifícios", e não tínhamos a menor idéia do que se tratava o jogo. Após jogar o demo no PlayStation Festival 2000, nós descobrimos que ele é como um novo Missile Command (do Atari, lembra?) – só que com grandes e reluzentes explosões. Em Fantavision, a câmera passa por uma vista da cidade iluminada pelas estrelas, com muitos fogos de artifício multi-coloridos no céu. Usando o Dual Shock 2, o seu trabalho é mover o cursor até os fogos de artifício para explodí-los. Você deve pegar três foguetes da mesma cor para detoná-los – mas quando você faz isso causa uma reação em cadeia que explode os outros fogos de artifício na área. O segredo é ligar as explosões, e explodir a tela inteira de uma vez. Não é tão fácil quanto parece – mas os produtores conseguiram fazer uma reação em cadeia de cem explosões de uma vez. O destino de Fantavision no mercado americano ainda está indeterminado, e o game pode estar precisando de uma produtora americana. Se você está procurando um game de puzzle/ação para o lançamento do PS2, Fantavision é a sua única chance – e felizmente, não é uma ruim.

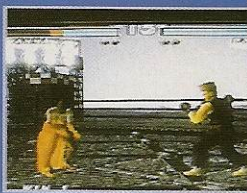
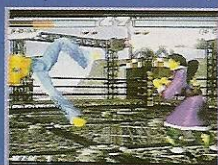
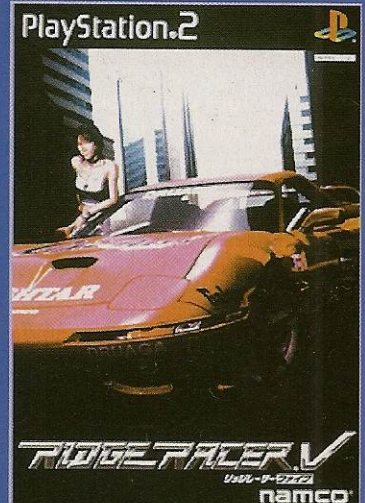
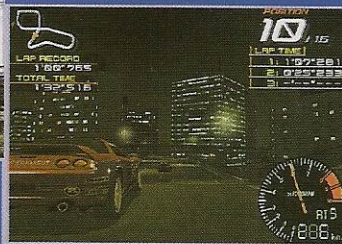
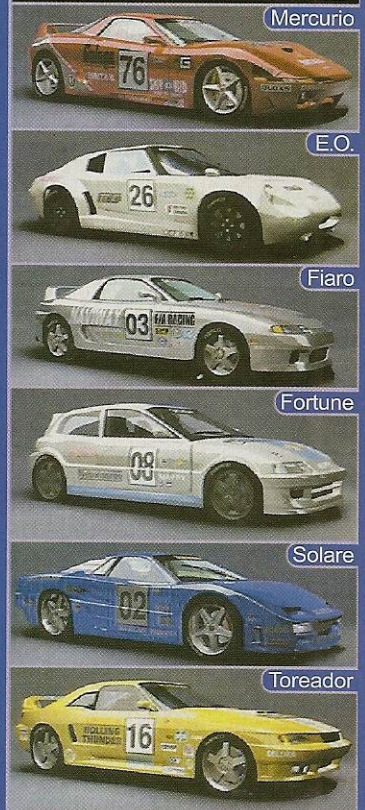
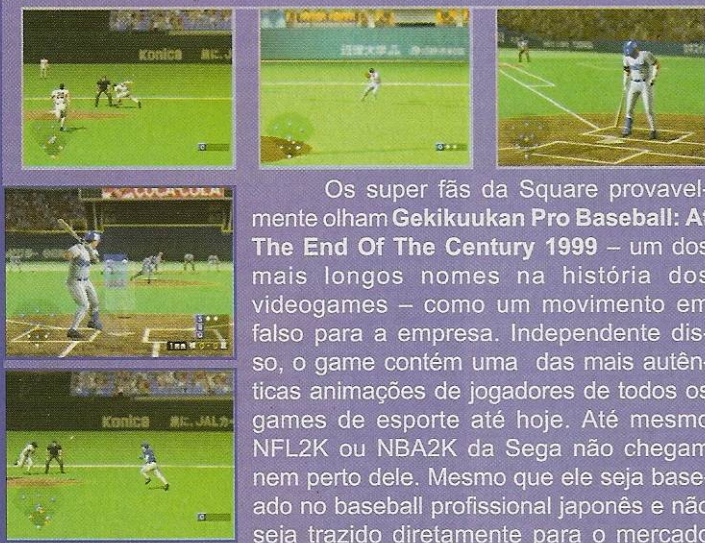
Fantavision

Dos títulos exibidos pela Sony, o que mais atraiu o público foi, obviamente, **Gran Turismo 2000**. Durante a Tokyo Game Show, em setembro do ano passado, os jogadores ficaram impressionados com o demo de GT2000 que fora exibido. Mas o game ainda estava muito preliminar naquela época – a Polyphony Digital montou um bom demo juntando os recursos que eles tinham na época, e havia alguns pontos precários comprometendo a apresentação geral.

Cinco meses depois, Gran Turismo 2000 já está tomando a forma do simulador de corrida de visual mais impressionante que você já viu – mas quanto trabalho ainda está por fazer? A versão exibida no PlayStation Festival 2000 de GT2000 contém um circuito urbano parecido com a pista de Seattle de GT2. Logo de cara, você pode notar a grande melhoria nos gráficos desde a versão da TGS – muitas das texturas aproveitadas do PlayStation foram substituídas por novas, o efeito de clarão do sol está ainda mais legal, e o efeito de mormaço emanando do asfalto está mais sutil. Os carros poderiam usar algumas camadas de sujeira digital – cada veículo parece ter sido perfeitamente lavado e polido, e são brilhantes demais. Bons gráficos nunca garantem uma boa jogabilidade (como prova Driving Emotion Type-S da Square), mas estamos falando de Gran Turismo, e o controle geral dos carros não é nada menos que soberbo. No entanto, há apenas uma reclamação a fazer sobre o Dual Shock 2: como agora os botões frontais são analógicos, ou seja, sensíveis a pressão, você deve apertar como louco para chegar as velocidades máximas. Se você segurar o botão como normalmente faria em um PlayStation, você não conseguirá passar dos 110km/h. Apenas continue apertando o botão, independente do fato que o seu dedão começará a doer em alguns minutos. Atenção para todos os produtores do PlayStation2: incluíam uma opção para calibrar a sensibilidade da pressão que deve ser aplicada nos botões, ou jogadores mais constantes sofrerão desagradáveis danos nas mãos. Apesar dos visuais estarem muito mais limpos, estamos curiosos quanto ao resto de GT2000 – ainda não vimos uma lista de carros definida, e o número de pistas exibidas era muito curto. A Polyphony pretende lançar o game no final deste ano, e nós estaremos felizes em dar mais novidades o mais rápido possível – com o tratamento certo, este jogo se tornará um clássico instantâneo.

From Software

A produtora de King's Field, uma das primeiras a anunciar suporte para o PlayStation2, apresentou seus dois RPGs variados durante o evento.

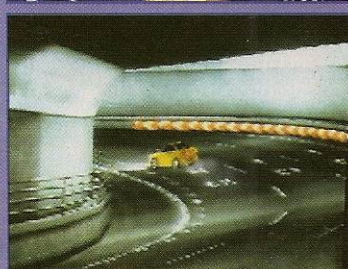
O primeiro é **Eternal Ring**, um RPG em primeira pessoa completo com espadas e anéis mágicos, exibido pela primeira vez na última Tokyo Game Show. O demo na época estava muito incompleto, com apenas uma pequena caminhada até o lar do dragão, onde este fritava o personagem. O jogo movia-se em uma velocidade de lesma. Mesmo assim, era um conceito interessante, e quando o game não estava se movendo, os cenários e as criaturas eram muito bonitas, especialmente o dragão. Aqui estamos, cinco meses depois, e enquanto o produto já está mais avançado, ainda há problemas no game que não parecem resolvíveis até o seu lançamento em 4 de Março de 2000. Primeiro de tudo, apesar do game se mover mais rápido que a versão TGS, ele ainda é bem lento. A vantagem é que os monstros parecem muito mais rápidos do que os cavaleiros que estavam no demo da TGS. No entanto, o jogo ainda é muito lento para um jogo em primeira pessoa. Já que ele é um RPG, não esperávamos correr a toda

velocidade como em Unreal, mas realmente deveria ser mais rápido que isso. O jogo também do mesmo problema de Golf Paradise, dos gráficos que ficam serrilhados quando a perspectiva move-se para os lados. Áreas como o encontro da parede com o chão frequentemente eram linhas serrilhadas. Quando você vira, a resolução das texturas do cenário parece cair significativamente e quando você chega bem perto de um objeto ele tende a ficar bastante embaçado. Outro problema real era que a água não foi bem feita. Por exemplo, havia uma sala onde o chão inteiro estava coberto de água até a altura dos tornozelos e toda a água da tela se movia de uma vez fazendo parecer que o personagem era quem estava se movendo, mesmo quando estava parado. Parecia que ele estava se movendo de lado. Além disso, parecia que ele estava SOBRE a água, e não DENTRO dela. Tudo bem que água é uma coisa difícil de reproduzir nos videogames, mas depois de ver Dark Cloud da Sony e outros, sabemos que isso pode ser feito. O sistema de batalha não era muito ruim, mas os movimentos rápidos dos inimigos tornou-o mais difícil do que era preciso. Um comando de mirar como em Zelda ou Maken X funcionaria muito bem aqui, especialmente para magias. Dado o fato de que algumas magias afetam apenas uma área pequena, pode ser difícil mirar nos inimigos com eficiência. Assim como no demo da TGS, onde a primeira batalha com quatro a cinco cavaleiros era a sua última até o encontro final, as áreas nesta versão também pareciam escassas. Talvez monstros demais poderiam deixar o game ainda mais lento, mas ainda assim... O sistema de anéis é bom, com uma certa área tipo santuário onde você pode ir para fazer anéis. Como era uma versão demo, você carregava muitas pedras e podia fazer todos os tipos de anéis. Você pode escolher qual magia quer atribuir àquele anel. Então você pode apertar o botão X para definir um anel. Feita a escolha, você pode usar sua magia quando a barra no canto superior esquerdo da tela se encher. É claro que alguns inimigos são fracos a certos anéis/magias e você terá que fazer e equipar seus anéis de acordo. Se você não confia muito em RPGs em primeira pessoa, Eternal Ring pode não ser uma boa opção. Mas se ele fosse mais rápido, mais suave e tivesse melhores texturas e linhas, as coisas poderiam ser um pouco diferentes. É claro que esta era uma versão demo e as coisas podem mudar na versão final (dificilmente, mas podem).

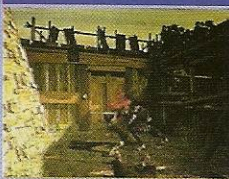
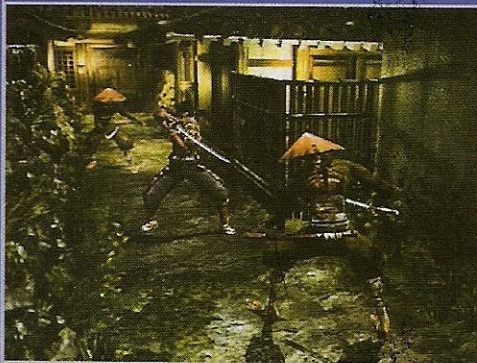
Apesar do lançamento do PlayStation2 estar carregado de jogos de ação e simuladores de mahjong, não há muita coisa no estilos das aventuras de Zelda. O pessoal da From Software esperam mudar tudo isso com **Evergrace**, um RPG de ação previsto para abril/maio. Trazendo aventuras junto com combates rápidos, Evergrace proporciona uma jornada à ambientes pouco habitados, destruindo monstros e colhendo informações. A versão demo do PlayStation Festival 2000 era bem linear, dando ao jogador a habilidade de explorar os arredores e lutar com muitos monstros. O combate é algo simples – apenas chegue perto do inimigo, aperte o botão X para mirar automaticamente e atacar com a sua arma de combate. Uma barra de poder aparece sobre a cabeça de seu inimigo, e eventualmente ele morre quando chega a zero. O seu jogador não é tão fácil de controlar quanto o lendário Link, e a evasão deixa muito a desejar, mas espere – o jogo ainda está bem preliminar. A manutenção da barra de energia é feita um pouco diferente seus games de ação padrão – a sua habilidade de correr é proporcional ao seu número de HP. Se você for rodeado por um grupo de inimigos e sua barra de energia estiver baixa, você não poderá correr por mais de um segundo ou dois – a sua única opção é ficar e lutar. Apesar dos gráficos de Evergrace serem bem abstratos em termos de número de polígonos, o jogo roda a 60fps, e há alguns efeitos bem limpos – há sombras que se movem sob as árvores, e um efeito amável na água da fonte. Os efeitos de magia são de primeira linha, com magias que tomam a tela inteira e acabam com hordas de inimigos. Um problema visual que exige atenção é um artefato gráfico bizarro que vem sendo conhecido como "resolução pela metade". Vamos dizer que o PlayStation gera os gráficos e, em sua saída, exibe-os a uma resolução de 640x480 – mas em Evergrace, quando você muda sua visão para a esquerda ou direita ou se move para frente ou para trás, enfim, quando ele se move, a resolução aparentemente diminui pela metade no que parece algo como 320x240. Quando a câmera fica mais devagar e pára, o resto da geometria gráfica volta a renderizar a 640x480 novamente. Isso na verdade foi visto em um grande número de games de PlayStation2. A imagem parada tem um visual excelente, mas quando o jogo começa a se movimentar, as coisas ficam um pouco pixeladas. As bordas serrilhadas vistas em Eternal Ring também estão aqui, só que menos notáveis. Apesar de Evergrace ser um pouco rude em termos de gráficos e jogabilidade, esperamos que o pessoal da From Software arrume tudo isso para um lançamento com sucesso próximo ao meio do ano. Evergrace pode até não ser um Zelda, mas com certeza irá matar a fome dos amantes do gênero.

Namco

A gigante dos arcades apresentou seus dois títulos, uns dos mais esperados, para o novíssimo console da Sony.

A Namco está dando os toques finais no melhor Tekken até agora – e o jogo de luta mais bonito também. É difícil descrever o pulo gráfico de **Tekken Tag Tournament** do arcade para o PlayStation2. Enquanto a versão arcade parece com os games comuns de 32-bit, a conversão para PS2 é um dos games mais graficamente perfeitos já criado. Cada demo progressivo faz nossos queixos caírem, e a última mostra da obra de arte da Namco não foi exceção. Enquanto um bom pedaço do time de produção de Tekken foi trocado temporariamente para o projeto de Ridge Racer V para garantir a sua data de lançamento de 4 de março, é óbvio que Tekken está bem perto de seu fim. Quase todos os personagens estavam presentes no demo do PlayStation Festival 2000, e os novos cenários 3D são de fazer qualquer um chorar de prazer. Enquanto a ação ainda toma lugar em uma plano 2D reto que se prolonga ao infinito, há muitas coisas legais acontecendo atrás dos lutadores o tempo inteiro. No estágio de Xiaoyu, a ação acontece no pátio de uma escola, com estudantes pulando com entusiasmo no cenário de fundo, e o cenário de Eddy Gordo traz um grupo de capoeiras sobre atabaques. O vestido de Anna sutilmente reflete a luz, neblina volumétrica vaza de rachaduras na parede de um dojo, e flocos de neve flutuam placidamente no estágio da floresta no inverno. É um colírio para os olhos o tempo todo. A apresentação do game será uma CG renderizada no formato MPEG2, o formato utilizado nos DVDs (apesar do game ser em CD-ROM), o que significa uma resolução altíssima e frame-rate insuperável. Os finais do game serão como a apresentação de Soul Calibur do Dreamcast: renderizados em tempo real com a engine gráfica do próprio jogo. Apesar de Tekken Tag Tournament ter perdido sua data de lançamento em 4 de março para 30 de março, é inquestionável que valerá a espera.

Com o adiamento de games como Tekken Tag Tournament da própria Namco e GT2000 da Sony, **Ridge Racer V**, também apresentado no PlayStation Festival 2000, deve ser o principal título para o lançamento do PlayStation2 no Japão. Haverá um total de sete pistas ao longo da cidade virtual de Ridge City. Cada pista usará uma rota diferente através da cidade, representando os diferentes níveis de dificuldade. O game incluirá três modos de jogo: o Grand Prix será onde o jogador competirá contra o computador em uma série de corridas; o Time Attack, como o nome sugere, permitirá que você corra contra o relógio para tirar os melhores tempos; o modo Versus é onde os jogadores competem entre si (até dois jogadores simultâneos); o Dual Mode permite que você corra contra o computador em um racha mano-a-mano (se você ganhar, obtém o carro do oponente); e o Free Run é um modo onde o jogador por dirigir pelas pistas sem limite de tempo, voltas, etc. (você pode escolher qualquer carro e fazer basicamente o que quiser). Haverá um total de seis carros que podem ser usados inicialmente: Toreador (Velocidade Máxima: 296 km/h – 4 marchas), Fiaro (Velocidade Máxima: 274 km/h – 5 marchas), Solare (Velocidade Máxima: 319 km/h – 6 marchas), Fortune (Velocidade Máxima: 238 km/h – 5 marchas), E.O. (Velocidade Máxima: 333 km/h – 5 marchas) e Mercurio (Velocidade Máxima: 279 km/h – 6 marchas). Ridge Racer V será lançado no dia 4 de março no Japão e suportará os controles Dual Shock, Dual Shock 2, JogCon e NegCon, além de conter músicas do famoso compositor japonês Mijk Van Dijk.

Squaresoft

Em uma das parcerias mais estranhas desde Van Damme e Dennis Rodman em A Colônia, a **Square Ltd.** e a **Disney Interactive** convocaram a imprensa para uma entrevista coletiva no primeiro dia do PlayStation Festival 2000, na tarde de sexta-feira, para anunciar uma **nova aliança**. O Presidente da Disney Interactive Jan Smith, o Vice Presidente Senior Steve Finney, e o Vice Presidente Internacional Dave Lowrise, sentaram-se com o Presidente da Square Tomoyuki Takechi, o Vice Presidente Shinji Hashimoto, e o character designer Tetsuya Nomura para discutir a criação de uma "experiência de jogo insuperável". Smith começou a apresentação anunciando a criação de um game "único e envolvente" para PlayStation2 programado para ser lançado no quarto trimestre de 2001 no Japão, afirmando que o produto será "revolucionário em design de jogo, conteúdo e jogabilidade para um público em massa no mundo inteiro". A decisão de ir com a Square foi feita após considerar o sucesso dos games Final Fantasy, e a arte de Tetsuya Nomura em desenvolvimento de personagens. "O mercado japonês é muito crítico na indústria do videogame", diz Smith, "E seus jogadores são extremamente avançados e sofisticados. A Disney irá dividir a perícia da Square nesta área para desenvolver um mercado e expandir nossa demografia, para atrair jogadores mais velhos e mais exigentes". Tanto os representantes da Square quanto os da Disney mantiveram-se em silêncio em relação ao jogo em si, mas Nomura afirmou que o game será um híbrido de Ação/Adventure/RPG, passado no universo Disney. Aparentemente, novos personagens criados por Nomura dividirão o lugar com os favoritos da Disney – honestamente, sabemos o mesmo que você. Esta será a primeira vez que os personagens da Disney serão trazidos para vida em 3D CG, e a imprensa foi solicitada a desligar todas as câmeras e equipamentos de gravação durante a preparação para um demo da tecnologia de animação. Nós fomos recompensados com uma boa animação do Pateta em 3D andando, correndo e jogando uma bola em um cenário de fundo cinza. A Square e a Disney também anunciaram uma iniciativa online para o título. Apesar de não ser exclusivamente online, o plano é incluir elementos de rede assim como os planejados para Final Fantasy X, em termos de trocas de itens ou ajuda online. Após uma sessão de perguntas da platéia curiosa, as coisas ficaram ainda mais estranhas, assim que uma música super -feliz da Disney começou a ressoar dos auto falantes. Donald, Margarida, Mickey e Minie entraram no salão e começaram a dançar sem controle. O game ainda sem título está previsto para final de 2001 no Japão, e com lançamento para 2002 na América e Europa.

Os super fãs da Square provavelmente olham **Gekikuukan Pro Baseball: At The End Of The Century 1999** – um dos mais longos nomes na história dos videogames – como um movimento em falso para a empresa. Independente disso, o game contém uma das mais autênticas animações de jogadores de todos os games de esporte até hoje. Até mesmo NFL2K ou NBA2K da Sega não chegam nem perto dele. Mesmo que ele seja baseado no baseball profissional japonês e não seja trazido diretamente para o mercado

ocidental, é provável que alguém pelo menos usará sua arquitetura gráfica para um jogo licenciado da Major League Baseball. De qualquer forma, confira estas novas imagens diretamente do PlayStation Festival 2000.

Depois de pisar na bola com o decepcionante Racing Lagoon, a Square decide fazer outra tentativa no mundo dos simuladores de corrida com **Driving Emotion Type S**. O game segue a fórmula corra-com-carros-da-vida-real-e-ganhe-dinheiro-para-comprar-coisas que levou o público à loucura com Gran Turismo. Mas será que a jogabilidade pode superar a da obra de arte da Polyphony Digital? Uma coisa é certa – ele realmente é bonito. Com um frame-rate fixado em sólidos 60fps, Driving Emotion é extremamente suave – apesar dos modelos dos carros e ambientes não estarem no nível de Gran Turismo 2000, eles fazem seu trabalho. Há alguns efeitos únicos que foram utilizados – na visão de dentro do cockpit, há um efeito chamado motion blur (desfoque em movimento) nas colisões dos carros e no volante. Nas pistas noturnas, luzes e outdoors de alto contraste deixam um rastro de luz sutis atrás deles, criando uma imagem parecida com a técnica que os produtores de filme usam ao passar vaselina nas lentes das câmeras. Este jogo é um paraíso dos efeitos especiais, e tomara que incentive truques visuais inovadores como estes em futuros jogos da Square. Mas então... aparece a jogabilidade. Uma das grandes perguntas que estavam no show era "Será que a Square finalmente arrumou o controle em Driving Emotion?". Aparentemente, o demo da Square Millennium tinha um controle um pouco estranho, tornando quase impossível pilotar em alta velocidade. É triste falar isso, mas o mesmo controle que gera colisões e derrapadas gratuitas estava no demo do PlayStation Festival 2000, deixando muitos jogadores batendo nas paredes, e simplesmente deixando o controle para jogar Ridge Racer V. Enquanto a direção em GT2000 e Sega GT é apropriadamente sensitiva, o controle de Driving Emotion é simplesmente um erro. Com o game planejado para 16 de março, há sempre uma pequena chance de a Square arrumar o controle nas semanas restantes – mas alguns importadores impacientes podem querer pular isso tudo e jogar direto o Ridge Racer V.

Capcom

A Capcom, além de apresentar vários títulos de terceiros através do próprio Yoshiki Okamoto, trouxe algumas coisas interessantes para o PlayStation Festival 2000. Enquanto todos esperavam um novo Survival Horror com zumbis, os representantes da empresa apenas mencionaram que um novo **Biohazard** está em produção, e também que haverá zumbis no game (Nossa! Que novidade quente!).

Por sua vez, o novo Survival game da empresa, **Onimusha**, esteve presente em vídeo, e foi uma das principais atrações da feira. Onimusha parece ter a jogabilidade similar à de Resident Evil, só que com muito mais ação. As seqüências em CG são brilhantes e definitivamente umas das melhores CGs no mercado, até mesmo desafiando algumas obras de arte da Square. Infelizmente, a produção ainda não está em uma fase que possibilite a produção de um demo jogável, então, por enquanto, contente-se com as imagens.

Já com o novo **Street Fighter EX3**, com suas batalhas de times, gráficos muito melhorados, e uma jogabilidade refinada de Street Fighter, o público teve a chance de se divertir jogando uma versão preliminar. Apesar de você poder jogar Street Fighter EX3 no tradicional modo um-contra-um, muitos jogadores irão optar pelos surpreendentes e divertidos modos tag-team, onde até quatro personagens podem lutar uns contra os outros ao mesmo tempo. No final de cada round, os jogadores podem adicionar seu oponente derrotado ao seus próximos times, pronto para entrar na batalha e causar dano assim que apertar os botões L2 e R2. As coisas em Street Fighter EX3 nem sempre estão a seu favor – você pode ter que lutar contra três oponentes enfraquecidos controlados pela CPU ao mesmo tempo.

Mas os controles são sempre indulgentes; mesmo que os dois times sejam limitados a lutar em um plano 2D reto, a pancadaria é um esforço conjunto assim como a ação total de Smash Brothers no N64. Street Fighter EX3 é visualmente sólido, trazendo mais de quatro personagens bem detalhados correndo pela tela e desferindo magias sem cair abaixo de 60fps. Apesar de você não poder interagir com os cenários, eles são maravilhosamente renderizados em 3D. Os jogadores com bons olhos perceberão que há fotografias da estrela do Esquadrão Classe A, Mr. T (o B.A., lembra?) em um dos locais – o que há de mal nisso ? Já que Tekken Tag Tournament e Dead or Alive 2 estão previstos para o fim de março, Street Fighter EX3 parece ser a única escolha para os fãs de luta para o lançamento do PlayStation2.

Games Musicais

Enquanto o mercado americano tem se mostrado devagar em aderir à moda dos games de ação musical, o Japão está a toda velocidade. O jogo original da Konami de DJ com pick-ups e mixagem, Beat Mania, criou uma moda de jogos de dança, de guitarra e dois jogos para o lançamento do PlayStation2: Drum Mania e Stepping Selection.

Game Arts

Durante o PlayStation Festival 2000, o produtor da Capcom Yoshiki Okamoto mostrou alguns dos jogos thirdy-party mais quentes que estão sendo produzidos – incluindo dois títulos aparentemente surpreendentes dos produtores veteranos da Game Arts. Este pronunciamento foi tão agradável para os jogadores de games "da antiga" – a Game Arts pretende fazer as seqüências de Gun Griffon e Silpheed.

Enquanto Gun Griffon apareceu primeiro no Sega Saturn (e com certeza proporcionou bastante ação com mechs em suas duas versões), **Gun Griffon Blaze** parece ter ainda mais ação que o original. A Sony mostrou alguns minutos de exibição da jogabilidade, que conseguiu derrubar até o já impressionante Armored Core 2. O demo mostrou um esquadrão de mechs voadores disparando rajadas em unidades terrestres, dando o que eles merecem com dezenas de mísseis. Tanto combate aéreos quanto terrestre foram mostrados, juntamente com mechs de design atraente e enormes armas animais. O engine do game suporta vistas incríveis sem neblinas ou construção de objetos ao longe, efeitos de fumaça e explosão supremos, mantendo 60fps quase todo o tempo.

O demo de **Silpheed**, por sua vez, estava um pouco mais remoto em termos de produção, e tudo que estava sendo mostrado era uma curta cena pré-renderizada de um caça Silpheed decolando. Os velhos fãs podem reconhecer que esta cena como uma recriação em CG da abertura original da versão poligonal flat-shaded do Sega CD – completa com a ótima trilha sonora de orquestra sintetizada. Ficaremos de olho neste título, pois Silpheed foi um dos jogos de tiro mais bem executados e detonador de dedos que já saiu para qualquer plataforma, caindo em um abismo de obscuridade devido a falta de divulgação e mercado.

O motivo do sucesso de **Drum Mania** nos arcades era o seu jogo de oito tambores digitais produzidos pela Yamaha, e duas baquetas industriais acorrentadas na máquina. Barras coloridas caem do topo da tela, e a tarefa do jogador é acompanhá-las batendo no tambor da cor apropriada sincronizadamente. Para a versão PS2, a Konami lançará um controle de bateria eletrônica em miniatura, completo com um pedal de pé (para simulação dos graves da bateria, é claro). As músicas variam de ska ao mais puro metal, com diferentes rankings em termos de exigência de habilidade e velocidade – e apesar da maioria das músicas serem originais, elas não são muito difíceis. Graficamente, Drum Mania não tem nada de especial – o game poderia facilmente ser adaptado para o PlayStation original, e muitos freqüentadores de arcades estão um pouco irritados com a exclusividade do PS2.

Apesar de Drum Mania ser uma boa opção para diversão, **Stepping Selection** da Jaleco não chega nem perto disso. Stepping Selection vem junto com o "dance mat", que é essencialmente uma versão do aclamado Power Pad da Nintendo com seis círculos coloridos pintados. Na verdade, Stepping Selection sempre foi reconhecido como uma cópia mal feita de Dance Dance Revolution da Konami, sem sua energia cinética e jogabilidade. O sistema de círculos coloridos não é nem de perto tão intuitivo quanto as setas para cima/baixo/esquerda/direita de Dance Dance Revolution, e apesar de uma melhor seleção de músicas (Britney Spears? Beleza! Backstreet Boys? Hmmm... Tá legal, vai.), o jogo simplesmente não é o bastante para muitos fãs japoneses de jogos de música.

É muito improvável que estes dois games cheguem ao mercado americano – mas a Konami está considerando importar a sua linha de jogos Bemani para ver como eles se saem.

Outras Softhouses Importantes

Quando as palavras "TEAM NINJA" apareceram na tela de projeção, durante um dos eventos do PlayStation Festival 2000, o público sabia que os magos da **Tecmo** estavam reservando algo especial. Enquanto pessoas influentes na indústria do videogame já tinha espalhado rumores de uma conversão de **Dead or Alive 2** para PlayStation2, ninguém ainda sabia o quanto o jogo tinha progredido, ou quando ele seria lançado. Bem nós temos boas novas para você: ele está quase pronto. O líder do Team Ninja utilizou uma estação de desenvolvimento de PlayStation2, e emocionou o público com uma exibição de três minutos no Attract Mode de Dead or Alive 2 – tudo rodando diretamente no hardware do PlayStation2. O representante do Team Ninja da Tecmo, Tomo Itagaki, quando perguntado se levou cerca de seis meses para conseguir rodar DoA2 no PS2, respondeu "Não, levou apenas cerca de dois meses. Nós conseguimos colocá-lo no engine de Ninja Gaiden, que é uma série muito popular nos EUA". Obviamente, como esta apresentação estava aumentando as expectativas de DoA2, o pessoal não respondeu nada sobre o que é este "engine de Ninja Gaiden" e se isso significa que um game de **Ninja Gaiden** estaria saindo em breve. Mas se DoA2 pôde ser colocado no engine e estar rodando em dois meses, como uma data de lançamento no dia 30 de março de 2000, parece que eles estão preparando algo legal para os fãs de Ninja Gaiden. Sabe-se apenas que a Tecmo USA está produzindo o game, a ser lançado junto com o console no mercado americano (setembro de 2000). De volta a Dead or Alive 2, enquanto a versão arcade rodava no hardware Naomi da Sega, o jogo foi adaptado quase perfeitamente para PS2, com uma pequena melhoria no console da Sony: as cenas de pré-luta rodavam a 60 frames por segundo ao invés de 30. Tirando isso, é essencialmente uma cópia carbono da versão arcade. A Tecmo ainda mantém segredo sobre os elementos extras. Há uma ou outra coisa que ainda precisa ser trabalhada (há alguns defeitos estranhos notáveis nos cenários de fundo), mas o Team Ninja definitivamente está no domínio da situação. Se você leu a nossa avaliação da versão arcade e os entusiasmados previews da versão Dreamcast, então você sabe que DoA2 é um dos games de luta com visuais mais formidáveis e de melhor jogabilidade já lançado. Os lutadores detalhados de DoA2 batalham em ambientes interativos, chutando uns aos outros através de vidraças, arremessando seus oponentes de cima de morros, e agarrando seus inimigos para esmagá-los contra o concreto. Um sistema inovador de Reversal e corrida livre encoraja um jogo defensivo e aparo de ataques, e há um brilhante modo de Tag Team onde quatro lutadores podem pular dentro ou fora da batalha. Tudo legal. Oh, e há alguma coisa sobre sensualidade gratuita – seios balançando e roupas de garotas de colégio – mas temos certeza que você não está interessado nisso. Dead or Alive 2 e Tekken Tag Tournament estão alistados para serem lançados em 30 de março, garantindo que os fãs de luta vão gastar muito dinheiro no final do mês. Devido ao contrato exclusivo com a Sega, DoA2 pode nunca chegar ao mercado americano no formato PS2. Com a versão americana do Dreamcast chegando em 10 de março, os jogadores poderão colocar suas mãos nesta jóia em breve.

A **Koei** estava mostrando seu título de estratégia na típica ambientação e períodos históricos orientais pelos quais os games da empresa são conhecidos. Produzido e publicado pela softhouse, **Kessen** foi o primeiro título oficialmente anunciado para PlayStation2. Assim como tudo que a Koei lança, Kessen é um simulador pesado que provavelmente será muito para os proprietários casuais de PlayStation2 jogarem. Ainda assim, o game é um show gráfico, com detalhes incontáveis durante as batalhas com até 300 soldados se degladiando nos campos. O game está programado para o lançamento do console no Japão no formato DVD-ROM.

A **T&E Soft** está produzindo o único game multiplayer (com o uso do Multi-Tap) para PlayStation2 até agora: **Golf Paradise**. Não havia muitas pessoas interessadas em jogar o game durante o PlayStation Festival 2000, mas infelizmente a empresa permitia que as pessoas aparentemente jogassem o quanto elas quisessem. Mesmo com poucas pessoas nas filas de Golf Paradise, quem quisesse experimentar o game teria que esperar mais de 30 minutos. As telas de menu do game são muito bem feitas e fáceis de entender. Depois de escolher seu personagem e curso, o game demora cerca de 25 segundos para carregar. Parece bastante

tempo para trazer o primeiro buraco, mas felizmente o tempo para carregar não parece ruim entre os outros buracos. O medidor de tacada é muito parecido com os jogos de golfe da EA para os computadores, com um arco que cerca o jogador. Você aperta o botão uma vez para começar o medidor, aperta novamente para parar na força adequada e uma última vez para determinar o balanço. O problema é que este sistema não funciona muito bem em Golf Paradise, e as pessoas costumam mandar as bolas para todos os lugares, menos nos buracos. É bom ter jogos difíceis, mas esta dificuldade deve vir do aprendizado dos cursos, gramas, buracos, e não do medidor de tacada que não ajuda. Bater levemente não era difícil, mas era muito fácil mandar a bola além do buraco. O sistema de bater levemente usa um sistema de grade, como a maioria dos jogos de golfe, para lhe mostrar a extensão da grama. No começo há uma seta que mostra como a leve tacada irá rolar. Isso lhe dá o caminho exato que a bola vai fazer. Felizmente, uma vez que você mira a sua tacada, a flecha desaparece e você é forçado a examinar a grama. Infelizmente, você deve esperar o PS2 redesenhar a grade cada vez que mover o cursor. Não leva muito tempo, mas ainda assim é algo muito incômodo. Graficamente, enquanto o jogo tem um visual bom, mover para a esquerda ou direita faz com que os cantos dos objetos tornem-se bastante serrilhados. Esperava-se linhas suaves do PS2, mas este foi o caso de alguns outros jogos também, como Eternal Ring. As expressões faciais e as ações dos personagens no entanto estão bem feitas. Uma coisa que não estava bem feita era a água . Dava para ver muitas bolas irem para a água, então dá para falar com o que se parece. De longe, tudo legal. Seria bom ver ondas se movendo à distância, mas a água apenas fica lá, não se mexendo nem um pouco. Se fosse um lago, daria para acreditar, mas era o oceano. Após ver algumas bolas irem para as profundezas azuis, a água parecia bem até que a bola chegasse nela. As texturas não parecem estar com alta qualidade. Elas não chegam nem perto da qualidade do visual da água no jogo Dark Cloud da Sony (um dos melhores efeitos de água de todos os tempos). Em resumo, Golf Paradise é basicamente igual aos outros jogos de golfe que você jogou antes. Graficamente, ele é um passo a frente dos outros consoles, mas coisas como a água e os cantos serrilhados poderiam ser feitas muito melhor com o poder do PlayStation2.

A **EA Square**, que apresentou X-Fire (Cross Fire) durante a revelação do PlayStation2, agora estava apresentando seu segundo game para o console, **Snowboard Super Cross** (ou Snowboard Super X, SSX, ou como você quiser chamá-lo), um game de snowboarding totalmente novo que está sendo desenvolvido pela EA Sports do Canadá e será distribuída pela EA Square no Japão e pela EA nos EUA. O jogo realmente parece bom e pode se tornar um jogo de snowboarding muito legal, o que será inédito para um sistema da Sony (o PlayStation ainda está para ver um jogo de snowboarding de qualidade "A"). Vamos esperar que ele se torne tão bom quanto esperamos.

A **Konami**, além de apresentar seu badalado Drum Mania, trazia também a mais nova versão de seu game de futebol, chamado **Jikkyou World Soccer 2000** (da série Perfect Striker/ International Superstar Soccer, se você não sabe), originalmente previsto para ser lançado com o PlayStation2 em 4 de março, mas agora sem data certa prevista. Baseado nas primeiras fotos do jogo e o que foi mostrado na última Tokyo Game Show, ele não parecia muito impressionante. No entanto, baseado no que foi mostrado no PlayStation Festival 2000, o jogo está parecendo bem melhor agora e pode até realmente merecer um lugar no seu acervo de jogos de PlayStation2. Com gráficos melhorados, e a história da Konami de fazer os melhores jogos de futebol, Jikkyou World Soccer 2000 está se preparando para tornar-se um título obrigatório para os fãs de esportes do PlayStation2.

Fechamento

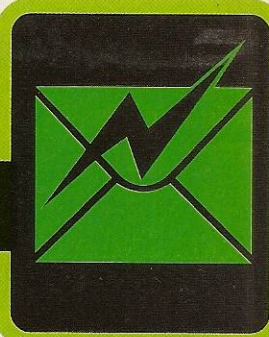
Não houve nenhuma grande surpresa neste show. Os novos jogos anunciados não eram títulos de primeira grandeza, que causassem impacto, com exceção de Dead or Alive 2. O novo Biohazard poderia ser uma excelente atração, mas nada foi dito além de que ele está sendo produzido. A Square até que surpreendeu com sua aliança com a Disney, mas seria ainda melhor se ele tivesse trazido um de seus novos Final Fantasies.

No geral, o show foi um pouco decepcionante. Enquanto alguns dos jogos eram legais, eles eram principalmente novas versões de jogos populares do PlayStation. Conforme as pessoas iam entrando no salão, a Sony estava lá distribuindo pacotes com demos de jogos de PlayStation2. É claro você deve ter um PlayStation2 para jogá-los. A Sony disse que eles não estavam dando demos para a imprensa, apenas para as pessoas que tivessem pago o ingresso. Isso, apesar do fato de que caixas e caixas de demos permaneceram fechadas o dia inteiro. É compreensível que os brindes custam dinheiro para as empresas, mas nada foi dado durante o PlayStation Festival 2000. Pelo menos a Square deu um estojo de caneta e um boné da Disney Interactive. Uma das principais características dos eventos de games são as coisas grátis que você pode conseguir, e nada foi dado. Uma grande, grande decepção.

Ah, uma outra característica dos eventos de game, principalmente no Japão, são as gatinhas dos estandes; e aqui não poderia ser diferente, um show de games não estaria completo sem as "acompanhantes", como são chamadas no Japão. O quente deste show eram as amáveis gatas da Sony com aqueles pequenos chapéus que elas sempre estavam usando. Oh, e não podemos esquecer das garotas entregando folhetos do Matrix. Japonesas vestidas de Trinity? Não foi uma má idéia!

O PlayStation Festival 2000 não conseguiu atrair o grande público, e nem surpreender aqueles que compareceram, mas com certeza conseguirá cumprir a sua tarefa: empurrar as vendas do PlayStation2.

GAMERS
Espaço do LEITOR

Edição 58

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

PARASITE EVE 2: NO LOCAL ONDE TODO MUNDO FICOU TRAVADO...

E aí galera da Gamers! Parabéns pelo novo visual da revista; é a primeira vez que escrevo, e começo pedindo socorro. Em Parasite Eve 2, depois de chegar no deserto de nevada, enfrentei o 2º chefe e logo após ganhei a chave para "Motel Lobby", lá só tem uma caixa registradora, já digitei diversos números nelas mas não consegui desvendar o mistério. Por favor, me ajudem, e se fosse possível publiquem um detonado sobre esse jogo (aquele que só vocês sabem fazer). Valeu galera e até a próxima.

WILLIAN DE BARROS — **SÃO PAULO - SP**

Feliz ou infelizmente, Parasite Eve 2 não segue mais a linha Cinematic RPG de seu predecessor, voltando-se mais para o Survival Horror. Uma boa prova disso é exatamente este puzzle envolvendo códigos e números, típicos da série Biohazard ou de Dino Crisis. Não se preocupe, Will, você não é a primeira pessoa a ficar travado nesta parte. Na verdade, está sendo a campeã de dúvidas por este mês. Bom, assim sendo, vamos à solução para o primeiro — de muitos, hahahaha! — grande puzzle complexo. Dentro do Motel Lobby você encontrará uma caixa registradora trancada (afinal de contas, caixas registradoras deveriam estar trancadas, certo?). Você precisa entrar com um código para abrí-la mas, com as informações que você conseguiu até agora, você não será capaz de descobri-lo. Então faça o seguinte: procure atrás da caixa registradora e Aya encontrará uma nota que diz algo como "Aperte # para começar, entre com o código de 4 dígitos e aperte TOTAL para finalizar. Olhe para as fotos caso esqueça o código". Próximo à anotação você encontrará um local onde pode-se ler "Em Tombstone, Holiday estava com 30 e Earp com ...". Se você for esperto, entenderá que os dois primeiros dígitos são 3 e 0, enquanto os outros dois são a idade de Wyatt Earp na fundação de Tombstone (lembrando que nos quartos do Motel você encontrará fotos de vários personagens famosos da história do oeste americano, como Billy the Kid, Calamity Jane, chefe Touro Sentado, Wyatt Earp, com suas respectivas datas de nascimento e morte; qualquer fã de filmes de faroeste já deve ter ouvido falar destes). Próximo da entrada há uma foto da fundação de Tombstone, onde Wyatt e Holiday aparecem juntos. Sob ela você encontra a inscrição "Tombstone, 1881". Agora é possível se saber que em 1881 Holyday estava com 30 anos de idade. No primeiro quarto você encontrará uma foto de Holiday e sua época vivo (1851 - 1887). No quarto seguinte, uma foto de Wyatt Earp (1848 - 1929). Assim, com um pouco de matemática básica você descobre a idade de Earp (para aqueles que cabularam as aulas de matemática: 1881 - 1848 = 33) e, conseqüentemente, os dois últimos dígitos. Agora retorne à caixa registradora e digite # 3033 TOTAL para abrí-la e receber a Bronco Master Key. Achou esta complicada? Então espere para ver o próximo puzzle, ainda no Motel... Quanto a uma estratégia, podemos pensar no caso.

AULAS TEÓRICAS SOBRE GAMES - HUMAN

Tenho vinte anos e jogo video game a treze anos, gosto muito do comentário técnico da revista e a coleciono desde a nº 37, gostaria de fazer umas perguntas, aí vai: **1º)** Expliquem "detalhadamente" o que são esses termos que eu sei mais ou menos o que significam: **A)** Frame Rate **B)** Sprites **C)** Granulação **D)** Anti-aliasing **E)** Pré-renderizado em tempo real **F)** Renderizado **2º)** Há alguma previsão de sair o jogo Final Fight em 2D, já que não sai há algum tempo. **3º)** Legend of Dragoon sai americano? **4º)** O que houve com a "Human"? Desaprendeu a fazer futebol? Chegou a produzir o melhor futebol até hoje, o "Super Formation Soccer II" ótima jogabilidade e o melhor, "goleiro manual", sem possuir manha de gol, quer dizer só depende de você. Ao contrário destes futebols de hoje, que são bons mas só causam impacto no começo. "Acho muito difícil vocês publicarem esta carta, mas vale a pena tentar"

AREIA BRANCA- RN — **PAULO HENRIQUE**

Fala, Paulo! Beleza? Bem, agradecemos aos elogios, mas vamos às dúvidas. **1º)** *Hey, você não tinha dito que adorava nossos comentários técnicos? Então como você não entende os principais termos utilizados? É como gostar de bulas de remédio sem entender nada de química, farmacologia ou medicina! De qualquer forma, vamos remediar isso:* **A)** *"Frames" são "quadros de animação". Cada Frame representa um quadro de movimentação de algo em movimento. Complicado? Bem, lembra-se daquelas animações caseiras que aprendemos a fazer desde muito novos, utilizando-se de lápis e uma lista telefônica (ou pilha de papel, bloco de notas, etc, etc), onde desenhamos cada passo da animação de um desenho e depois os colocamos em ação passando rapidamente as folhas? Digamos que um frame equivale a uma página desenhada com um quadro de animação. Já "Rate" significa "taxa, índice". Assim, o Frame Rate é a forma métrica de contar quantos quadros de animação um elemento possui em um segundo — 60 fps significam "60 quadros de animação por sengundo.* **B)** *Não, não é um certo refrigerante que esteve de pernas pro ar há pouco tempo. Sprites são objetos (personagens, utensílios domésticos, inimigos e outros), animados ou não, construídos de forma bidimensional (sem o eixo "Z" de profundidade). Em outras palavras, qualquer construção não-poligonal.* **C)** *Quando a texturização é de baixa qualidade ou não conta com o efei-*

to de anti-aliasing, o objeto onde a textura está aplicada fica com uma aparência feia, com elementos muito pequenos se apresentando como quadrados semelhantes aos antigos gráficos do Atari 2600. A isso é dado o nome de granulação ou baixa-resolução. Vide Final Fantasy VIII, por exemplo (cujas texturas são bem feitas, mas pecam pela inexistência do recurso de Anti-Aliasing no PS). ***D)*** *O efeito citado funciona "embaçando" algumas pontas ou bordas muito aparentes em uma textura (como as arestas de um quadrado, por exemplo). Isso deixa os gráficos menos granulados, mas algumas vezes embaçados e artificiais demais. O N64, o DC e a maioria das placas aceleradoras 3D mais atuais para computadores utilizam bastante este recurso.* ***E & F)*** *Hmm... Bem, ou algo é pré-renderizado ou renderizado em tempo real, não podendo jamais ser ambos ao mesmo tempo (ao menos em um mesmo elemento). "Renderização" ou "texturização" é o recurso de se aplicar texturas sobre um polígono, muito utilizadas atualmente. Quando este recurso não é utilizado, diz-se que os polígonos são "Gourad-Shaded", sólidos, com uma aparência elástica mas sem detalhes. Bons exemplos de gráficos Gourad-Shaded são Final Fantasy VII, Tobal nº1 e 2 e o saudoso primeiro Virtua Fighter. Agora, quando o polígono recebe texturas, então pode-se classificar de duas formas: texturizados em tempo real ou pré-texturizados. Os primeiros ocorrem em polígonos construídos imediatamente à medida que eles são necessários (como os objetos e paredes de uma sala, os combatentes de uma batalha ou o próximo trecho do circuito de uma corrida). Dessa forma, assim que os polígonos são completados, a textura é aplicada. Quando os objetos deixam de ser necessários, a textura e os polígonos desaparecem por questão de memória RAM (onde as texturas, polígonos e demais recursos são carregados para poderem ser utilizados; vale ressaltar que os polígonos utilizam-se de MUITO menos memória RAM que os Sprites, uma vez que os primeiros precisam apenas a estrutura básica do objeto, da textura e das estruturas de ponto de colisão; uma animação em 2D com a mesma complexidade de necessitaria de tudo isso e mais TODOS os quadros de animação) ou limite de polígonos simultâneos na tela. Assim, quando forem novamente necessários, eles serão construídos e aplicados mais uma vez. Sempre à medida dos acontecimentos, em tempo real. Quanto ao segunto método, diz-se que algo é pré-texturizado quando um cenário contruído poligonalmente e texturizado em tempo real numa estação de computação gráfica é congelado em ângulos diversos e transformado em uma imagem fixa pelas limitações do console (que não teria capacidade suficiente para rodar gráficos de tal complexidade). Este recurso é muito visto nos cenários de Resident Evil, por exemplo. Os pré-textrizados geralmente possuem um nível de detalhes maior que os de tempo real, além de ocuparem menos espaço em disco — justamente pelo fato de serem somente imagens 2D, e não construções poligonais completas. Por outro lado, tal recurso possui seu outro gume: a limitação de movimentação e visão. Para que os personagens controlados pelos jogadores não atravessem paredes, mesas ou outros — uma vez que eles não "existem" realmente, o que faz com que os polígonos construídos em tempo real não reconheçam aquilo como ponto de colisão; em outras palavras, a lei de Newton de que "dois corpos não podem ocupar o mesmo lugar no espaço" vai pelos ares —, os programadores adicionam os chamados "Limites" (não "aqueles"), que indicam os locais onde o personagem pode ou não transpor, ou mesmo que necessitem de alguma ação (apertar um botão, por exemplo) para serem atravessados. Pelos cenários pré-texturizados serem apenas imagens de construções poligonais, os ângulos de visão são fixos, ou seja, você não pode movimentar a câmera na direção que desejar. Confira Dino Crisis e Bio Hazard para uma diferença clara entre os dois métodos. Por fim, "renderizar" também possui um outro sentido, menos usado devido ao desuso do sistema: o de transformar elementos poligonais em sprites. Este recurso era utilizado caso o console não fosse capaz de gerar polígonos em alta resolução (como era o caso do SNES, que teve Donkey Kong Country como melhor exemplo de gráficos renderizados; todos os personagens eram poligonais inicialmente, mas foram transformados em sprites, ganhando a aparência característica) ou, em ocasiões mais raras, por opção das próprias produtoras — a Square valeu-se deste recurso para Saga Frontier e as seqüências de mapa dos Gears de Xenogears. Depois de toda esta explicação você já pode se considerar um pouco mais entendido que antes (achamos...).* ***2º)*** *Quanto a Final Fight, apenas temos notícias sobre Final Fight Revenge, a ser lançado para Sega Saturn (sim, ele ainda vive!), mas trata-se de um game de luta poligonal que já havia sido desenvolvido para os arcades utilizando-se da mesma placa de Dynamite Deka (Die Hard Revenge por aqui). Já uma versão 2D... Bem, talvez a Capcom resolva fazer o mesmo que com Strider 2, com um visual semi-3D.* ***3º)*** *Sai.* ***4º)*** *A Human deve ter tirado o time de campo por um tempo. Mas quem sabe ela não dá as caras nos novos consoles? É só torcer (Hmm... Alguém mais além dele realmente deseja a volta da Human?).*

Como vão pessoal da Gamers??? Eu queria que vocês esclarecessem minhas dúvidas muito cruéis sobre o Neo Geo CD, por favor, publiquem ou vocês não gostam de Neo Geo

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados**, **bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

Nintendo 64

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

CARACTERÍSTICAS SOBRE O NEO GEO CD

CD! Afinal devemos muito a ele com seus incríveis jogos... Bem vamos ao que interessa: 1º) Quantos bits é tem o Neo Geo CD? É 16 ou 24 bits? 2º) O Neo Geo CD é o maior video game de RAM, se não for, quantas posições ele fica atrás desses outros video games? 3º) Qual é o máximo de polígonos por segundo que o Neo Geo CD, consegue suportar? 4º) Quem é que está respondendo minha carta? Bom tenho que me despedir, por favor me respondam, ou morrerei com minhas dúvidas se a maior revista de video games não me responder!!! A propósito, gostei muito da Gamers nº 30 edição de aniversário, são muito loucos aqueles adesivos, estou escrevendo depois de ler a minha revista nº 47 edição de férias. Belo trabalho que vocês estão fazendo. Então até outro dia, se Deus quiser...

HENRIQUE L. DE SOUZA — SÃO PAULO - SP

Nossa, que história é essa sobre "não gostarmos" do Neo Geo? Foi o primeiro console a trazer os ótimos títulos de luta da SNK (que, aliás, todos aqui louvamos desde Fatal Fury até o poderoso KOF'98) além de possuir uma capacidade superior a muitos consoles de sua época. Além disso, a versão Neo Geo CD popularizou bastante também a mídia, talvez até mais que o Mega / Sega CD. E, como já dito em respostas passadas, como redatores para nós não existe essa coisa de "não gosto de um ou de outro". Existem preferências, mas procuramos ser imparciais, especialmente em se tratando de consoles. Explicado isso, vamos às respostas: 1º) A SNK inicialmente anunciou o Neo Geo original como "o revolucionário console de 24-bit", o que já deixava os demais consoles da época (aliás, até o lançamento do 3DO, o primeiro console de 32-bit, da Panasonic; você podem até falar que antes havia também o Jaguar, o 64-bit da Atari, mas nós nos recusamos a citar aquilo e seu jogos "maravilhosos" como Trevor McFur ou Rise of the Robots...) para trás. Isso atraiu a atenção de outras softhouses, que viram um novo panorama para seus jogos. Entretanto, ao descobrirem que o console na verdade era somente um 16-bit com um processador auxiliar de 8-bit (e não um verdadeiro 24), elas resolveram cortar relações com a SNK e não produzir jogos para o Neo Geo, rixa que acabou somente com o Neo geo Pocket Color, onde a Capcom e a Sega foram as primeiras a manifestarem interesse pelo potencial do portátil. Isso explica o fato do neo Geo possuir apenas games das subsidiárias da SNK ou dela própria. Dessa forma, o Neo Geo CD é apenas um 16-bit turbinado (algo como um Mega Drive aomado a um Mega CD). 2º) Não, não é mais. A SNK anunciava uma quantidade de 56 Mbit de RAM para sua máquina. Um número pomposo, sim, mas traduzindo em miúdos não passava de 7 Mbytes de RAM (lembrando que os Mbytes são a medida utilizada oficialmente para a Random Access Memory, sendo 1Mbyte = 8Mbit). O Saturn foi o console que mais se aproximou do valor (6 MegaRAM, sendo dois do console e mais quatro do expansor da Sega), mas o sega Dreamcast ultrapassou este valor, chegando a 8 MegaRAM. Assim, sem contar o PS2, o NGCD fica em segundo lugar no ranking. 3º) Polígonos? Quem aqui falou em polígonos? O Neo Geo CD não é uma máquina criada para rodar gráficos poligonais, e sim sprites. Isso explica a grande capacidade de memória RAM do console. Ou você já viu algum game poligonal para o console? 4º) Nós, oras! Afinal de contas, somos "um por todos e todos por um"! Respondidas as suas perguntas?

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

2. **Umbrella Corporation Club**
Av. Brasil, 562, Centro, Conceição das Alagoas - MG CEP 38120-000
Dicas sobre Playstation, especificamente RE, RE2, RE3 Nemesis.

3. **Blackdragons Games**
R. José Ferreira Guimarães, 339, Pq. Interlagos, São José dos Campos - SP CEP 12227-290
Trocamos dicas de Mega, SNES e Playstation entre os sócios e não cobramos inscrição.

4. **Game News**
E-Mail: game_news@zipmail.com.br
Trabalhamos com códigos de Game Shark, estratégias, manhas e truques para todos os sistemas. Temos promoções para os sócios cadastrados neste ano! R$ 2,50 ao mês ou R$ 30,00 ao ano. Direito a quantas manhas e truques quiser!

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO Noiado!

FRASE DA SEMANA! *"O que importa é que o importante é se importar com a importação dos importados" — do cara aí em baixo*

Oláááá enfermeira!?÷× Aqui quem está mandando é eu viu? Porque eu sou aquele que parece c/ o primo do irmão desse dali, tá vendo? Não!!?? Entoice tú é mesmo mudo hein!! Bom (é o contrário de mau, viu!) vamos para as respostas: 1º) Quem é que tá falando c/ vocêis? 2º) O Bizarro, cê não é aquele brancão que ao contrário fala do gibi do super-homem (aquele cara c/ uma capa azul que fica pulando de teto em teto c/ umas garras de latão e fica dizendo: "Eu sou a mosca que pousou na sua sopa")? 3º) Porque que o Pato Donald, quando termina de tomar banho sai c/ uma toalha na cintura sendo que ele anda na rua sem as calças? 4º) Como o Pato Donald pode ter sobrinhos sendo que ele não tem irmãos? 5º) Porque a maioria das minas de games e gibis tem peitões? 6º) Como a Jill (RE3) pode suportar um tiro daquela bazooka que o Nemesis carrega? Bem espero que vocêis façam as minhas perguntas. "E que a virtude esteja com você"!-×÷%\... O que importa é que o importante é se importar com a importação dos importados.

EUFUGÊNCIO REDFIDO — SEM ENDEREÇO - BR - TERRA

E para um complemento mais interessante na sua resposta, Bizzarro (é isso aí seu maldito BugeeUgee doente, se escreve BIZZARRO, e não Bizarro) mostra uma obra sem igual do cara que desbancou Pablo Picasso, Aleijadinho, Michelangelo e todas as outras tartarugas ninjas (Donatelo, Rafael e Leonardo): **Eduardo Montanari Martiniak** de Bauru - SP — autor do desenho ao lado, que entitulamos de "Visão noiada do mundo em que vivemos". Mas vamos responder suas perguntas 1º) Ninguém! 2º) Não, por isso o nome é BIZZARRO, com dois ZZs para não ser confundido com aquele pigmeu agigantado. 3º) Vai se saber por quê!? O pessoal da Walt Disney tava meio "prá lá" quando fizeram histórias do Pato Donald (ele tem fãs aqui na redação), e acabaram esquecendo de alguns detalhes como "o pato anda sem calças para não passar vergonha, mas quando está tomando banho ele se sente pelado", eis uma das melhores desculpas que você pode ouvir. 4º) Aê é que você se engana, o Pato Donald teve um irmão SIM. Infelizmente ele morreu de uma doença desconhecida até hoje, e aqueles três pivetes irritantes, que tem tudo a mesma cara, o chamam de "Tio Donald" porque não respeitam ele. É quase a mesma coisa de você chegar em uma senhora de idade (para não dizer acabada e comida pelo reumatismo) e dizer "e aí tia, qué ajuda?", e ela, com seu sorriso desdentado e murcho diz "me deixa impaiz, seu moleque ridículo do inferno!"... é mais ou menos isso! 5º) Outro motivo óbvio, se uma mina de revista em quadrinho for careca, feia, gorda, se comportar que nem homem e falar um monte de besteira e mais um monte de coisas mais que não podemos dizer aqui (ou nosso pescoço estaria a prêmio), você leria o gibi? O game até que passa (o que conta é a diversão). 6º) Como você pode provar que uma pessoa normal não agüentaria um tiro de bazooka, hein!? Cê é maluco!

FERAS DO TRAÇO

Juarez R. dos Santos
São Paulo - SP

Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ

Celso R. Serafin
Campo Limpo - SP

Ruston A. P. do Vale
Tarumirim - MG

Felipe R. O. de Souza
Natal - RN

Nilton O. de Souza
Natal - RN

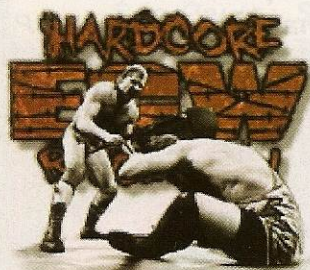
Marcos P. dos Santos
São João do Meriti - RJ

Pablio S. Souza
São José do Rio Preto - SP

Bruno p. de Lacerda
São Bernardo do Campo - SP

Victor J. S. da Silva
Terra Roxa - SP

Rodrigo M. da Cunha
Guarujá - SP

DREAMCAST PLAYSTATION N64

Lute como Joey Styles

Ganhe o cinturão da Acclaim no modo career.

Lute como Joel Gertner

Ganhe o cinturão da Acclaim no modo career.

Lute como Tommy Rich

Ganhe o cinturão ECW World TV no modo career.

Lute como Cyrus The Virus

Ganhe o cinturão ECW World TV no modo career.

Lute como Taz

Ganhe o cinturão ECW World Heavyweight no modo career.

Lute como Louie Spicolli

Ganhe o cinturão ECW World Heavyweight no modo career.

Todos os Jobbers

Defenda o cinturão ECW World Heavyweight cinco vezes no modo career.

Lute como Beulah McGillicutty

Ganhe o cinturão ECW World Tag Team no modo career.

Lute como The Sheik

Ganhe o cinturão ECW World Tag Team no modo career.

Lute como Bill Alfonso

Complete o tournament mode com Rob Van Dam.

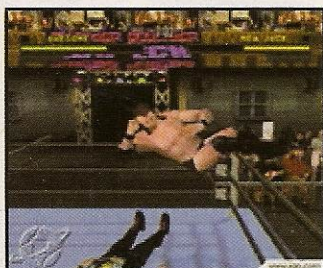
Lute como Judge Jeff Jones

Complete o tournament mode com Mike Awesome.

Modo cabeça aleatória

Complete o tournament mode com Louie Spicolli.

Modo cabeção

Complete o tournament mode com Rhino.

Modos cabeças pequenas

Complete o tournament mode com Roadkill.

Modo acéfalo

Complete o tournament mode com Taz.

Modo mãos grandes

Complete o tournament mode com Jason.

Modo pés grandes

Complete o tournament mode com Balls Mahoney.

Modo Fat man

Complete o tournament mode com Spike Dudley.

Modo carrasco

Complete o tournament mode com Sal E. Graziano.

Modo Ego

Complete o tournament mode com Chris Chetti.

Texturas dos lutadores

Complete o tournament mode com Tommy Dreamer.

DREAMCAST

DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX DC

Todas as músicas

Na tela título, escolha ARCADE MODE. Quando disser "Select Play Mode" vá para HARD e pressione → no D-Pad 3 vezes. Então, escolha hard e dance noite afora.

Charicter e arrow select

Na tela título, escolha ARCADE MODE. Quando disser "Select Play Mode" pressione o direcional analógico em qualquer direção para trazer as telas charicter select e arrow select.

Selecionar as opções Vs, Double, Couple ou Single Play

Na tela título, selecione o ARCADE MODE enquanto segura o botão "B".

Habilitar os modos Little, Mirror e Hidden

Na tela título, escolha ARCADE MODE. Selecione qualquer modo de jogo (easy, normal ou hard). Então, na tela song selection pressione o direcional em qualquer direção e faça o seguinte para habilitar os diferentes modos de jogo: para habilitar "Hidden" pressione ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓; para habilitar "Mirror" pressione ←, →, ←, →, ←, →, ←, →; para habilitar "Little" pressione ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓, ↑. Você pode então alterná-los em on ou off pressionando ← ou →.

DREAMCAST

Jogue como AJIM

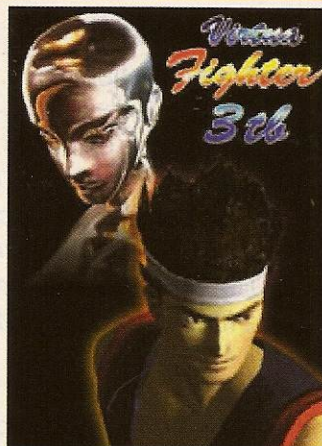
Derrote AJIM no modo one player e salve o game. Fixe a data interna do Dreamcast em April 29, 2000. Reinicie o game, coloque o cursor em um box aleatório na tela de seleção de personagem e pressione Turbo esquerdo + Turbo direito para lutar como AJIM.

Jogue VOOT Version 5.2

Complete o game com todos os personagem normais em qualquer nível de dificuldade e qualquer número de continues, e veja todas as seqüências finais. Então, um modo Arcade MSBS 5.2 game irá ser destravado quando você jogar novamente.

Seqüência final secreta

Habilite VOOT Version 5.2 e complete o game sem usar nenhum continue com qualquer personagem e modo de jogo.

DREAMCAST

Lutar contra Alphabet character

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Akira e pressione Start. Então, coloque o cursor sobre Lau e pressione Start. Finalmente, coloque o cursor sobre Pai, segure Start e pressione X.

Jogue com Alphabet character

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Akira e pressione Start. Então, coloque o cursor sobre Lion e pressione Start. Então, coloque o cursor sobre Pai e pressione Start. Finalmente, selecione qualquer personagem e pressione A.

Jogue como Silver Dural

Na tela de seleção de personagens do modo training, pressione Start + Y + A.

Jogue como Gold Dural

Na tela de seleção de personagem do modo training, pressione Start + X + A.

Jogue como Dural em qualquer modo

Na tela de seleção de personagem, pressione ↓, ↑, →, ←, Start. Então, coloque o cursor sobre Dural e pressione A para a versão Silver de Dural ou Start + A para a versão Gold.

Fundos do arcade

Selecione o modo team battle, normal, ou training. Então, intencionalmente deixe que o timer chegue a zero na tela stage selection.

Novos fundos para o training mode

Selecione training mode, então segure Start e pressione A na tela stage selection.

Alternar fundos dos estágios

Na tela stage selection, segure Start + B.

Alternar música

No logo da Sega, segure Start nos controles 1 e 2. Fique segurando os botões até a nova música começar durante as seqüências de abertura.

Alternar as roupas

Na tela de seleção de personagem, segure Start e selecione um lutador.

Replay em câmera lenta

Pressione B antes do instant replay começar.

Replay mais rápido

Segure X + Start durante o instant replay.

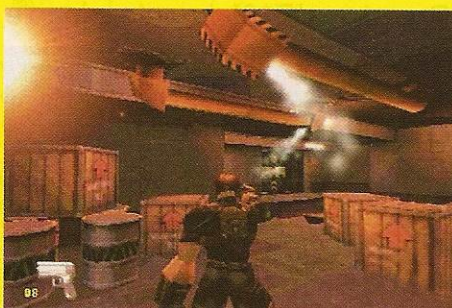
Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X+Y.

DREAMCAST

FIGHTING FORCE 2

Level select

Na tela "Press Start", pressione ←, ↑, X, ↑, →, Y. Se você entrar com o código corretamente, a tela irá piscar. Então, comece um novo game e uma lista de fases para escolher irá aparecer.

PC

INDEPENDENCE WAR: DEFIANCE

Nota: este game também é chamado I-War: Defiance.

Cheat Codes

Entre na tela pilot roster e selecione qualquer slot para exibir as telas history e missions para este piloto. Habilite o boxe "History" e digite "dethweezul" (em minúsculo) para habilitar o cheat mode. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Outcome" e um número irão aparecer abaixo de cada missão completada. Então, entre com um dos seguintes códigos na tela indicada para ativar a função correspondente:

RESULTADO	TELA	CHEAT CODE
Somar missão selecionada a história	Player history	[Shift esquerdo] + [Backspace]
Alternar resultado da missão selecionada	Player history	[Shift esquerdo] + =
Todas as missões acessíveis	Player history	[Shift esquerdo] + 0
Invencibilidade	Game play	[Shift esquerdo] + I
Destruir navio mirado	Game play	[Shift esquerdo] + 0
Congelar mira	Game play	[Shift esquerdo] + [Ponto e vírgula]
Ancorar com qualquer navio	Game play	[Shift esquerdo] + K
Avançar para o próximo evento da missão	Game play	[Shift esquerdo] + S
Vitória imediata	Game play	[Shift esquerdo] + W
Ver seqüência de FMV anterior	Game play	[Shift esquerdo] + [Backspace]
Modo Turbo	Game play	[Shift esquerdo] + A
Pular para próximo do alvo	Game play	[Shift esquerdo] + 8
Designar velocidade da partida	Game play	[Shift esquerdo] + 9
Capturar tela [nota]	Game play	[Shift esquerdo] + P
Captura de tela contínua	Game play	[Shift esquerdo] + M

Nota: A tela atual será salva como um arquivo PCX no diretório "psg\resource\art\screens".

PC

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Todas as armas

Pressione [F10] durante o jogo e entre com "URGON_ELSA" na janela do console.

Exibir frame rate

Pressione [F10] durante o jogo e entre com "FRAMERATE" na janela do console.

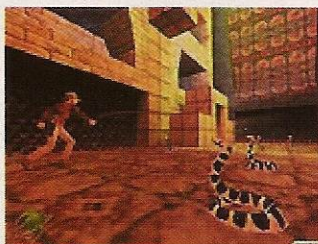
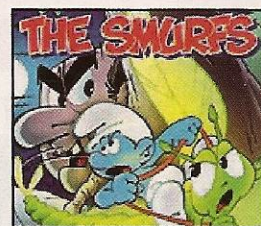
Exibir informação de memória

Pressione [F10] durante o jogo e entre com "MEM" na janela do console.

Exibir taxa de polígono

Pressione [F10] durante o jogo e entre com "POLYS" na janela do console window.

Exibir número da versão

Pressione [F10] durante o jogo e entre com "VERSION" na janela do console.

PLAYSTATION

Level select

Comece um new game e selecione o modo "It's No Picnic". Pressione X e espere a seqüência de FMV se completar. Então, pressione L1, ↑ (2 vezes), ↓, ↑, ← (2 vezes), ↑, R2.

PLAYSTATION

KKND: KROSSFIRE

Cheat mode

Durante o jogo, segure L1 + R1 + R2 + L2 e pressione Start para exibir o menu de pause. Então, selecione a opção "Display Password" e pressione ←, ○, □, →, X enquanto a password atual é exibida. Uma opção "Cheats" irá então aparecer no menu pause. Selecione esta opção para dinheiro extra, invencibilidade, sem mortalha e opções de vitória imediata.

PLAYSTATION

MTV SPORTS: SNOWBOARDING

Fase Alaska em challenge

Se qualifique no MTV Challenge e então fique em primeiro lugar.

Jogar como Tsering

Obtenha 8000 pontos na fase Alaska challenge para habilitar Tsering.

PLAYSTATION

ARMY MEN: AIR ATTACK

Todos os co-pilotos

Entre com ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ como uma password.

Passwords para as missões do Single player

Missão	Password
2	X, ↓, ←, ←, □, ○, ○, →
3	▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ○, ↑
4	↓, ↓, □, □, ←, →, ○, X
5	→, →, X, ○, ↓, ↑, ↓, ↑
6	□, ○, X, □, ▲, ←, ↑, →
7	□, ○, X, □, ←, ↑, →
8	→, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓
9	○, ○, →, ↑, →, ↑, X, X
10	X, ↓, ↓, ↓, ↓, X, ←, →
11	▲, ↑, ○, ↓, □, ←, X, →
12	↑, ↑, ▲, ▲, ←, ←, ○, ○
13	←, ↓, ←, ↓, □, ○, □, ○
14	↓, ↓, ↓, ↓, X, X, ○, ○
15	□, →, ←, ○, ○, ↑, ↓, □
16	↓, ↑, ↓, ↑, ▲, ○, ▲, ○

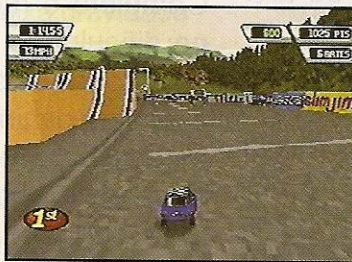
Passwords para as missões doMulti-player

Fase	Password
2	→, ↑, □, X, ↑, ○, ↑, →
3	←, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑
4	□, X, X, □, ○, ▲, ▲, □
5	○, ○, □, ↓, ↓, □, X, X
6	X, ↑, ○, ↓, ▲, ←, □, →
7	↑, ↓, ↓, ↓, →, ←, ←, ←
8	←, ←, ▲, →, →, ▲, ↑, ↑
9	□, □, □, ○, ↓, ↓, ↓, ←
10	○, ↑, ←, □, ↑, ←, ↓, ↓
11	▲, ○, ▲, ○, ↑, ↑, ↓, ↓
12	↑, ↓, ←, →, ○, ○, ↑, □
13	X, ←, ←, ←, □, ▲, ○, X
14	←, ↓, ←, ↓, □, ○, □, ○
15	↓, ↓, ↓, ↓, X, X, ○, ○
16	▲, ↓, ▲, ↓, □, ↑, □, ↑

PLAYSTATION

Todos os personagens monstros

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou →. Então, entre com **"SCREAM"** na tela de Codes para habilitar todos os personagens monstros.

Todos os personagens humanos

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou →. Então, entre com **"RATPACK"** na tela de Codes para habilitar todos os personagens humanos.

Todos os personagens

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou →. Então, entre com **"GENEPOOL"** na tela de Codes para habilitar todos os personagens.

Todos os carros

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou →. Então, entre com **"SMOKEY"** na tela de Codes para habilitar todos os carros.

Pista Haunted Mansion

Complete o Pro Circuit com qualquer personagem. Então a nova pista será destravada no style mode.

NINTENDO 64

MARIO PARTY 2

Mini-game land extras

Adquira metade dos mini-games de Woody em mini-game land para receber a arena de mini-game. Vença o curso Bowser Land para mais modos de arena.

Modo mini-game coaster

Adquira todos os mini-games (1 vs. 3, 2 vs. 2 e 4 vs. 4) de Woody para obter o mini-game coaster. Este modo permite que você jogue todos os mini-games em uma aventura. Ao todo, há nove mundos.

Adquirir item mini-games

Complete o mini-game coaster na dificuldade normal para obter a habilidade para conseguir item mini-games.

Adquirir battle mini-games

Complete o mini-game coaster na dificuldade hard para obter a habilidade de conseguir battle mini-games.

Dungeon Dash mini-game

Complete o mini-game coaster na dificuldade normal. Então, vá para o mini-game park para obter o Dungeon Dash mini-game da piranha plant que persegue a borboleta. Nota: este é basicamente o mesmo Desert Dash do primeiro Mario Party.

Rainbow Run mini-game

Complete o mini-game coaster na dificuldade normal. Então, adquira todos os itens mini-games e vá para o mini-game park para receber o Rainbow Run mini-game. Nota: este é basicamente o mesmo Tightrope Treachery do primeiro Mario Party.

Driver's Ed mini-game

Complete o mini-game coaster na dificuldade hard. Então, adquira todos os battle mini-games e vá para o mini-game park para receber o Driver's Ed mini-game. Vá para Woody para jogá-lo a qualquer hora. Nota: este game é basicamente como Mario Kart 64. Este mini-game não pode ser jogado durante um board game.

Credits machine

Complete o game em cada board, incluindo Bowser Land, então visite o laboratório de opções para obter credits machine.

Assistência da CPU

Pause o game antes do player one começar o primeiro turno em qualquer game. Selecione "Settings" e fixe todos os jogadores para "CPU" na dificuldade hard. Volte ao game e espere até as moedas e estrelas serem somadas no final. O game irá somar todas as moedas e estrelas de cada jogador, indiferente se são controlados pela CPU ou não.

NINTENDO 64

Invencibilidade

Na tela load game, pressione ↓ (4 vezes), ← (4 vezes), L, R (2 vezes), L, C-▲, C-▼.

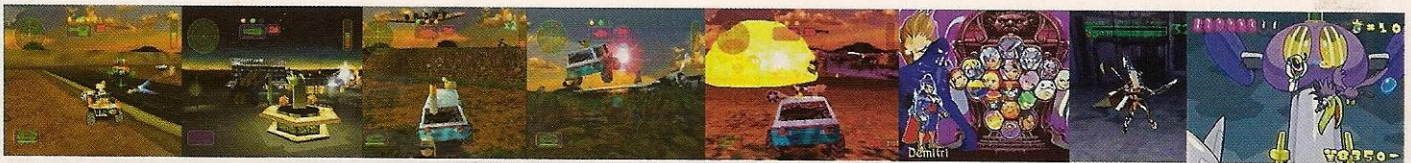
Munição infinita

Na tela load game, pressione ↑ (4 vezes), → (4 vezes), L, R, L, R, C-▶, C-◀.

Cenário de Hunk

Complete o segundo cenário de cada personagem em até duas horas e meia salvando menos de doze vezes.

Cenário de Tofu

Complete o primeiro e segundo cenários de qualquer personagem em menos de três horas. Então, jogue com outro personagem e complete seu primeiro e segundo cenários em menos de três horas. Jogue uma terceira vez e complete o primeiro e segundo cenários de qualquer personagem em menos de três horas. Nota: o game deve ser salvo menos de doze vezes durante cada um dos seis cenários jogados sem o uso de armas bônus.

NINTENDO 64

Alternar os trajes

Na tela de seleção de personagem, segure C-▲ + C-▼, C-▲ + C-◀, ou C-▲ + C-▶ enquanto seleciona um lutador.

NINTENDO 64

JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 2000

Estádios bônus

Na tela de seleção de estádio, pressione C-▲, C-◀, C-▶, C-▲, C-▶ (2 vezes), Z, C-◀, C-▶, C-◀, C-▶, Start.

Ver todas as estatísticas do jogador

Na tela de status, pressione C-▲ (2 vezes), C-▼ (2 vezes), C-◀, C-▶, C-◀, C-▶, Start.

PLAYSTATION

COLIN MCRAE RALLY

Cheat Codes

Entre com um dos seguintes nomes quando pedir para entrar com seu nome:

- **Peasouper** - acrescenta névoa em todos os estágios
- **Buttonbash** - acelerador potente
- **Heliumnick** - mudar voz do co-driver
- **Directorcut** - permite jogar com replay
- **Kitcar** - turbo boost (pressione SELECT quando a barra verde estiver cheia)
- **Moreoomph** - poder em dobro para motor
- **FORKLIFT** - controlar roda traseira
- **TROLLEY** - controlar as quatro rodas
- **OPENROADS** - todas as pistas
- **SHOEBOXES** - todos os carros
- **DIDDYCARS** - carros pequenos
- **SKART** - todas as pistas reversas
- **WHITEBUNNY** - Modo mirror
- **HOVERCRAFT** - carros futuristas
- **TINFOILED** - carro blindado
- **MOONWALK** - baixa gravidade
- **SILKYSMOOTH** - 60 frames por segundo
- **BACKSEAT** - co-driver dirige o carro

DREAMCAST

POP 'N MUSIC 3 APPEND DISK

Música secreta: Jungle

Para acessar JUNGLE não é fácil!! No1º e 2º estágios você deve obter MAX COMBO de 100 e terminar cada estágio. As melhores músicas para escolher são ROCKABILY (estágio 1) e CELT (estágio 2).

Música secreta: Lovely

No 1º estágio jogue G-Pop e supere 80% GREAT. No 2º estágio jogue Lounge e passe para o terceiro. Então, no 3º estágio você deverá encontrar uma nova música chamada LOVELY.

Música secreta: Positive

Para acessar esta música, escolha o personagem padrão e jogue CUTE para o estágio 1 e MAGICAL GIRL para o estágio 2. Termine ambos os estágios e você deverá acessar a música POSITIVE.

Música secreta: Prelude

Para acessar esta música você deve obter uma alta pontuação de 85000 em ADVANCED e de 90000 com um MAX COMBO de 40 em CLASSIC 3.

DREAMCAST

Opção cor do sangue

Complete o modo arcade para habilitar a opção "Blood Color".

Free play

Complete os três modos originais para habilitar free play no arcade mode.

PLAYSTATION

Alternar os trajes

Na tela de seleção de personagem, segure L1, L2, ou R2 enquanto seleciona um lutador.

GAME SHARK

GAME BOY

METROID 2-THE RETURN OF SAMUS

Mísseis infinitos 013953D0
Invencibilidade 018784D0
Sem inimigos 010026C4
.... 010025C4
Modificador de itens ... 01??45D0
Mísseis infinitos 019953D0
.... 019954D0
Vida infinita 019951D0
9 Energy Tanks 010952D0

Dígitos para o código modificador de itens

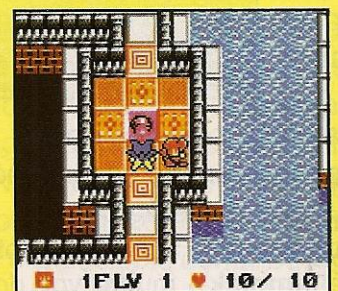
01 - Bombs
02 - High Jump Boots
04 - Screw Attack
08 - Space Jump
10 - Spring Ball
20 - Spider Ball
40 - Varia Suit
7F - Todos acima

GAME BOY COLOR

Códigos para Koh

HP infinito 01FFD4C0
Max HP 01FFACC0
MP infinito 01FAD6C0
Max MP 01FFAEC0
Max Attack 01FFB4C0
Max Defense 01FFB5C0
Level 99 .... 0163AAC0
Rápido Level Up 01FAB1C0
Modificador de Frog .. 01??DBC0
Modificador de Poisoned
.... 01??DCC0
Modificador de Asleep
.... 01??DDC0
Modificador de Paralyzed
.... 01??DEC0
Modificador de Brainwashed
.... 01??DFC0
Modificador de Confused
.... 01??E0C0
Modificador de Blind .. 01??E1C0
Modificador de Anorexic
.... 01??E2C0
Modificador de Double Speed
.... 01??E3C0
Modificador de Half Speed
.... 01??E4C0
Modificador de Angry . 01??E5C0
Modificador de Bell (?)
.... 01??E6C0
Modificador de Fire Protected
.... 01??EAC0
Modificador de Water Protected
.... 01??EBC0
Modificador de Wind Protected
.... 01??ECC0
Modificador de Miss .. 01??EDC0

Códigos para o Red Collared Familiar

HP infinito 01FFD4C1
Max HP 01FFACC1
MP infinito 01FAD6C1
Max MP 01FFAEC1
Max Attack 01FFB4C1
Max Defense 01FFB5C1
Level 99 .... 0163AAC1
Rápido Level Up 01FAB1C1
Modificador de Frog .. 01??DBC1
Modificador de Poisoned
.... 01??DCC1
Modificador de Asleep
.... 01??DDC1
Modificador de Paralyzed
.... 01??DEC1
Modificador de Brainwashed
.... 01??DFC1
Modificador de Confused
.... 01??E0C1
Modificador de Blind .. 01??E1C1
Modificador de Anorexic
.... 01??E2C1
Modificador de Double Speed
.... 01??E3C1
Modificador de Half Speed
.... 01??E4C1
Modificador de Angry . 01??E5C1
Modificador de Bell (?)
.... 01??E6C1
Modificador de Fire Protected
.... 01??EAC1
Modificador de Water Protected
.... 01??EBC1
Modificador de Wind Protected
.... 01??ECC1
Modificador de Miss .. 01??EDC1
Modificador de AI ...... 01??BCC1
Modificador de classe ....
.... 01??B2C1
Modificador de ID Number
.... 01??C7C1
Modificador de espécie
.... 01??A9C1

Códigos para o Blue Collared Familiar

HP infinito 01FFD4C2
Max HP 01FFACC2
MP infinito 01FAD6C2
Max MP 01FFAEC2
Max Attack 01FFB4C2
Max Defense 01FFB5C2
Level 99 .... 0163AAC2
Rápido Level Up 01FAB1C2
Modificador de Frog .. 01??DBC2
Modificador de Poisoned .... 01??DCC2
Modificador de Asleep .... 01??DDC2
Modificador de Paralyzed .... 01??DEC2
Modificador de Brainwashed .... 01??DFC2
Modificador de Confused .... 01??E0C2
Modificador de Blind .. 01??E1C2
Modificador de Anorexic .... 01??E2C2
Modificador de Double Speed .... 01??E3C2
Modificador de Half Speed .... 01??E4C2
Modificador de Angry . 01??E5C2
Modificador de Bell (?) 01??E6C2
Modificador de Fire Protected .... 01??EAC2
Modificador de Water Protected .... 01??EBC2
Modificador de Wind Protected .... 01??ECC2
Modificador de Miss .. 01??EDC2
Modificador de AI ...... 01??BCC2
Modificador de classe .... 01??B2C2
Modificador de ID Number .... 01??C7C2
Modificador de espécie .... 01??A9C2

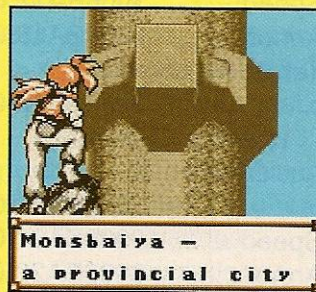
Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Status

00 - Nunca este
01 - Sempre este

Dígitos para os códigos modificadores de AI

00 - AI 5 - Seja agressivo
01 - AI 4 - Ataque diretamente
02 - AI 3 - Proveja Spell Backup
03 - AI 2 - Siga silenciosamente
04 - AI 1 - Espere lá

Dígitos para os códigos modificadores de classe

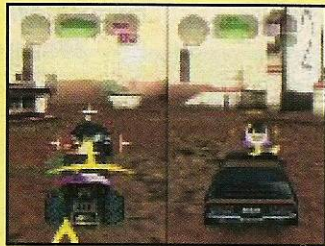
21 - Water Class
22 - Wind Class
60 - Fire Class

Dígitos para os códigos modificadores de espécies

00 - Wump
03 - Catawump
06 - Fireball
07 - Genny
08 - Mushroom
09 - Troll
0A - HamTroll
0B - Frost
0C - Noise
0D - Balloon
0E - Cyclone
0F - Flame
10 - Ifrit
11 - Volcano
12 - Blume
13 - Analoeba
14 - Submar
15 - Daymare
16 - Galelop
17 - Cadavron
18 - TomTroll
19 - Griffin
1A - Grineut
1B - Kraken
1C - Tundra
1D - Nyuel
1E - Batnyuel
1F - Soilclaw
20 - ShoTroll
21 - Guardian
22 - Barong
23 - Arachne
24 - Ashra
25 - Garuda
26 - Souvenir
27 - Catawump
28 - Viper
29 - Alloyer
2A - Metar
2B - Unicamp
2C - Univern
2D - Zu
2E - Sizar
2F - Naprus
30 - Killer
31 - Saskatch
32 - Saver
33 - Mandara
34 - Octos
35 - Behemoth
36 - Gronmon
37 - Kid
38 - Dragon
39 - Glacier
3A - Golem
3B - Gance
3C - S-Gance
3D - Cyclops
3E - Centaur
3F - Lycanth
40 - Hanuman
41 - Naga
42 - Cognita
43 - Ogre
44 - Spriggan
45 - Ranklin
46 - Cali
47 - Moai
48 - Daedalus
49 - Dydra
4A - Fencer
4B - Mummy
4C - Berserk
4D - Baal
4E - Amon
4F - Belzeb
50 - Succubus
51 - Undine
52 - Siren
53 - Barum
54 - Strass
55 - Godhand
56 - Chimera
57 - Bomber
58 - Paperis
59 - MadCrab
5A - Sisa
5B - Wraith
5C - Phoenix
5D - Cockatri
5E - Sphinx
5F - Nanoo
60 - Pumpkin
61 - Matango
62 - Mandrake
63 - Medusa
64 - Eater
65 - Jabwock
66 - Salaman
67 - Serpent
68 - Basilisk
69 - Hydra
6A - Vevil
6B - Bahamut
6C - Leviath
6D - Yankash
6E - Blith
6F - Thord
70 - Arkis
71 - Barol
72 - Odin
73 - Dok
74 - Mephisto
75 - Kewne
76 - HyKewne
77 - DarKewne
78 - Quack
79 - Wumpi

PLAYSTATION

Códigos testados no Game Shark versão 3.2 (Ambos os jogadores)

Interceptor Missiles infinitos 8004475A 2400

Bull's Eye Rockets infinitos
.... 800437B2 2400
Sky Hammer Motar infinito
.... 800468B6 2400
Bruiser Cannon infinito
.... 800453A2 2400
Roadkill Mines infinitas
.... 80047BD6 2400
Brimstone Burner infinito
.... 80049076 2400
Shield pega infinita
.... 80041E56 2400

(Códigos para P1)

(Sheila)

Quest completa
.... 8006B9E8 01FF
Max Accleration
.... 3006B9EE 0064
Max Speed 3006B9EF 0064
Max Armor 3006B9F0 0064
Max Target Avoidance
.... 3006B9F1 0064

(John Torque)

Quest completa
.... 8006B9F2 01FF
P1 Max Accleration
.... 3006B9F8 0064
P1 Max Speed 3006B9F9 0064
P1 Max Armor 3006B9FA 0064
P1 Max Target Avoidance
.... 3006B9FB 0064

(Flying All Star Trio)

Quest completa
.... 8006B9FC 01FF
Max Accleration
.... 3006BA02 0064
Max Speed 3006BA03 0064
Max Armor 3006BA04 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA05 0064

(Houston)

Quest completa
.... 8006BA06 01FF
Max Accleration
.... 3006BA0C 0064
Max Speed 3006BA0D 0064
Max Armor 3006BA0E 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA0F 0064

(Convoy)

Quest completa
.... 8006BA10 01FF
Max Accleration
.... 3006BA16 0064
Max Speed 3006BA17 0064
Max Armor 3006BA18 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA19 0064

(Dave's Cultsmen)

Max Accleration
.... 3006BA20 0064
Max Speed 3006BA21 0064
Max Armor 3006BA22 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA23 0064

(Dallas 13)

Quest completa
.... 8006BA24 01FF
Max Accleration
.... 3006BA2A 0064
Max Speed 3006BA2B 0064
Max Armor 3006BA2C 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA2D 0064

(Nina Loco)

Quest completa
.... 8006BA2E 01FF
Max Accleration
.... 3006BA34 0064
Max Speed 3006BA35 0064
Max Armor 3006BA36 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA37 0064

(Molo)

Quest completa
.... 8006BA38 01FF
Max Accleration
.... 3006BA3E 0064
Max Speed 3006BA3F 0064
Max Armor 3006BA40 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA41 0064

(Lord Clyde)

Quest completa
.... 8006BA42 01FF
Max Accleration
.... 3006BA48 0064
Max Speed 3006BA49 0064
Max Armor 3006BA4A 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA4B 0064

(Obake)

Quest completa
.... 8006BA4C 01FF
Max Accleration
.... 3006BA52 0064
Max Speed 3006BA53 0064
Max Armor 3006BA54 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA55 0064

(Marathon)

Max Accleration
.... 3006BA5C 0064
Max Speed 3006BA5D 0064
Max Armor 3006BA5E 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA5F 0064

(Astronaunt Bob O)

Quest completa
.... 8006BA60 01FF
Max Accleration
.... 3006BA66 0064
Max Speed ....
.... 3006BA67 0064
Max Armor 3006BA68 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA69 0064

(Garbage Man)

Quest completa
.... 8006BA6A 01FF
Max Accleration
.... 3006BA70 0064
Max Speed 3006BA71 0064
Max Armor 3006BA72 0064

Max Target Avoidance
.... 3006BA73 0064

(Agent R Chase)

Quest completa
.... 8006BA74 01FF
Max Accleration
.... 3006BA7A 0064
Max Speed 3006BA7B 0064
Max Armor 3006BA7C 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA7E 0064

(Chassey Blue)

Quest completa
.... 8006BA7E 01FF
Max Accleration
.... 3006BA84 0064
Max Speed 3006BA85 0064
Max Armor 3006BA86 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA87 0064

(Padre Destino)

Quest completa
.... 8006BA88 01FF
Max Accleration
.... 3006BA8E 0064
Max Speed 3006BA8F 0064
Max Armor 3006BA90 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA91 0064

(Dusty Earth)

Max Accleration
.... 3006BA98 0064
Max Speed 3006BA99 0064
Max Armor 3006BA9A 0064
Max Target Avoidance
.... 3006BA9B 0064
Habilitar todos os personagens/ Quest Mode completo com todos (GS 2.2 ou superior)
.... 5000120A 0000
.... 8006B9E8 01FF
Max Stats para todos os personagens (GS 2.2 Ou superior)
.... 5000120A 0000
.... 8006B9EE 6464
.... 5000120A 0000
.... 8006B9F0 6464
Dirigir por obstáculos e energia infinita para todos os jogadores
.... D002F0E0 B75E
.... 8002F0E2 2400
Abrir todas as fases originais de V8
.... 8006A832 0010
Abrir todas as fases originais de V8 e modo Wacky 8006A832 001F
Ativar modificador de cheat1
.... 8006A830 ????
Ativar modificador de cheat2
.... 8006A832 ????

Dígitos que acompanham o código modificador de cheat1

0001 - Rodas grandes
0002 - Sem gravidade
0004 - Sem inimigos no Arcade Mode
0008 - Invencibilidade
0010 - Ver todos os finais
0020 - Mesmos carros no Multiplayer
0040 - Sem itens de fixação de rodas
0200 - Habilitar todos os personagens
0400 - Super mísseis
0800 - Fogo rápido
1000 - 3 inimigos atacam de uma vez
2000 - Modo slow motion
8000 - Heavier Cars

Dígitos que acompanham o código ativador de cheat 2

0001 - Carros rápidos
0002 - Ação rápida
0004 - Suspensão alta
0008 - Carros claros

PLAYSTATION
RAINBOW 6

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Energia infinita
.... 8005518A 2400
Ammo infinita... 80052BAE 2400
.... 800AE5B6 0063
.... 800AE8EA 0063
.... 800AEC1E 0063
Ter todas as fases destravadas
.... 8007E7E0 0001
.... 80080B68 000D
Tempo infinito .. 800CBAF2 2400
Nunca falhar 80076074 0017
.... 80076094 0000
.... 800760BC 0000
.... 8007F49C 0000
.... 80080B9C 0000
Time inteiro invencível
.... 8007D430 0001
Destravar todas as fases
.... 8007D434 0001
Exibir coordenadas
.... 8007D43C 0001
Mostrar créditos
.... 8007D444 0001
Reféns não podem morrer
.... 8007D448 0001
Sem terroristas
.... 8007D44C 0001
Abrir todas as portas
.... 8007D458 0001
Atributos máximos
.... 800810EC 0001
Desativar condições de vitória
.... 8007D450 0000

PLAYSTATION

COLIN MCRAE RALLY

Parar tempo da volta/sempre vencer D007B414 07B8
.... 800C6548 0000
Tempo infinito de reparo/setup
.... D0075648 0714
.... 800C64A4 003C
Habilitar todas as pistas, carros e dificuldade .... 80010098 FFFF
Habilitar modificador de cheat 1 [nota 1] .... 8001009A ????
Habilitar modificador de cheat 2 [nota 1] .... 8001009C ????

Códigos para o Rally School

Perfect/sempre passar
.... 80010358 AAAA
.... 8001035A AAAA
Habilitar dificuldade Intermediate
.... D00D50B4 0100
.... 800D50B4 0101
Habilitar dificuldade Expert
.... D00D50E8 0100
.... 800D50E8 0101
Novice Basic Loop completa
.... D0085828 0024
.... 800D5348 0101
Novice Simple Stage completo
.... D0085828 0024
.... 800D537C 0101
Intermediate Loop completo
.... D0085828 0024
.... 800D55A8 0101
Intermediate Figure of 8 completo
.... D0085828 0024
.... 800D55DC 0101
Intermediate Stage Complete
.... D0085828 0024
.... 800D5610 0101
Intermediate Wet Stage completo
.... D0085828 0024
.... 800D5644 0101
Expert Loop completo
.... D0085828 0024
.... 800D583C 0101
Expert Figure of 8 completo
.... D0085828 0024
.... 800D5870 0101
Expert Stage completo
.... D0085828 0024
.... 800D58A4 0101
Expert Wet Stage completo
.... D0085828 0024
.... 800D58D8 0101
Expert Night Stage complete
.... D0085828 0024
.... 800D590C 0101

Dígitos que acompanham o código modificador de cheat 1

0001 - Turbo Jumps
0002 - Nicky Grist Drives
0004 - Baixa gravidade
0008 - Turbo Mode
0010 - Micro Machine Mode
0020 - Pistas reversas
0040 - Controlar roda traseira
0100 - Fog Mode
0200 - Pistas noturnas
0400 - Jogar como Green Jelly Car
0800 - Hovercraft Mode
1000 - Framerate mais rápido
2000 - Aceleração rápida
4000 - Jogar como Metalic Cars
8000 - Comentários de Nicky Grist

Dígitos que acompanham o código modificador de cheat 2

0001 - ?
0002 - Controlar as quatro rodas
0004 - ?
0008 - Replays personalizáveis

Note 1: estes códigos apenas funcionam nos modos Rally/Time Trial.

NINTENDO 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D01F3F1C 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D01F3F1D 00??
Master Bryan's Dual Activator P1 D11F3F1C 00??
Max Coins 810BB10E 0063
Vidas infinitas
.... 810BB10A 0005
Battery infinita
.... 810BB106 000D
Pulos duplos infinitos
.... 810BB0FC 0002
Pressione ↑ no direcional para ter todas as armas especiais
.... D01F3F1C 0008
.... 810B86E8 001F
Modificador de fase
.... D00AC4DE 0000
.... 810AC4DE 00??
Modificador de fase a começar
.... D10AC4DE 0000
.... 810AC4DE 00??

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de fase

01 - Andy's House
02 - Andy's Neighborhood
03 - Bomb's Away
04 - Constrtuction Yard
05 - Alley's And Gullies
06 - Slime Time
07 - Al's Toy Barn

08 - Al's Space Land
09 - Toy Barn Encounter
0A - Elevator Hop
0B - Al's Penthouse
0C - The Evil Empire Zurg
0D - Airport Infiltration
0E - Tarmac Trouble
0F - Prospector Showdown
10 - Lev 16
11 - Lev 17
12 - Lev 18
13 - Lev 19
14 - Lev 20
15 - Lev 21
16 - Lev 22

NINTENDO 64

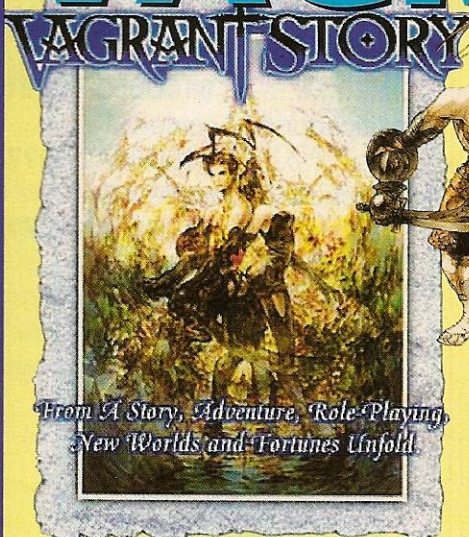
Master Bryan's Activator 1 P1
.... D00E1024 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D00E1025 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D10E1024 00??
Master Bryan's Activator 1 P2
.... D00E102C 00??
Master Bryan's Activator 2 P2
.... D00E102D 00??
Master Bryan's Dual Activator P2
.... D10E102C 00??
Master Bryan's Activator 1 P3
.... D00E1034 00??
Master Bryan's Activator 2 P3
.... D00E1035 00??
Master Bryan's Dual Activator P3
.... D10E1034 00??
Master Bryan's Activator 1 P4
.... D00E103C 00??
Master Bryan's Activator 2 P4
.... D00E103D 00??
Master Bryan's Dual Activator P4
.... D10E103C 00??
Dinheiro infinito para P1
.... 810D6A7A FFFF
P1 Sempre em primeiro lugar
.... 810D7856 0000
Energia infinita para Bike de P1..
.... 811B8A38 42F0
.... 811B8A3C 42F0
Energia infinita para P1 ....
.... 811BFE10 4489
.... 811BFE12 8000
Energia infinita para a Bike de P2
.... 811B92A0 42F0
.... 811B92A4 42F0
Energia infinita para P2
.... 811C0400 4489
.... 811C0402 8000
Modificador de pontos para P1
.... 810D786A ????
Modificador de pontos para P2
.... 810D78CE ????
Modificador de pontos para P3
.... 810D7932 ????
Modificador de pontos para P4
.... 810D7996 ????
Todas as pistas
.... 810A77D6 0001
Scooter Mode 810A77D4 0001
Cop Mode 810A77D8 0001
Debug Info? na tela
.... 810A77C8 0001
Modificador de arma para P1
.... 801C00B3 00??
X2 Strength para P1
.... 801C00D7 0001
X4 Strength para
P1 .... 801C00D7 0002
Modificador de arma para P2
.... 801C06A3 00??
X2 Strength para P2
.... 801C06C7 0001
X4 Strength para P2
.... 801C06C7 0002
Modificador de bike (apenas Modo Big Game) .... 800D6A57 00??
Modificador de arma para P3
.... 801C0C93 00??
Modificador de arma para P4
.... 801C1283 00??
Modificador de Batteries
.... 810D859E 00??
Modificador de Accident 1
.... 810D85A2 00??
Modificador de Accident 2
.... 810D85A6 00??

Dígitos para os códigos modificadores de bike

00-18 -
19 - Executioner (Cruiser)
1A - Hammerhead (Sport)

Dígitos para os códigos modificadores de armas

01 - Fists
02 - Spiked Club
03 - Tiring Iron
04 - Bat
05 - Billie Club
06 - Sledge Hammer
07 - Pool Cue
08 - Monkey Wrench
09 - Banana
0A - Cattle Prod
0B - Taser
0C - Bace
0D - Nunchuk
0E - Chain

VAGRANT STORY

Vagrant Story
From A Story, Adventure, Role-Playing, New Worlds and Fortunes Unfold.

MAIS UM ÉPICO ABSOLUTO DA SQUARE

Vamos direto ao assunto – Vagrant Story é um jogo de tirar o fôlego. Com esta mistura dos gêneros Ação, Adventure e RPG, a Square realmente superou tudo o que era inferior e produziu um épico marcante como nenhum outro.

O enredo

Uma batalha entre os Knights of the Crimson Blade e o Mullenkamp Cult na cidade de Lea Monde. Pego no meio está Ashley Riot, um agente da unidade de elite "Riskbreaker", dos Valendia Knights of the Peace. Após um oportuno encontro com Sydney Losstarot, o líder sem coração do Mullenkamp Cult, Ashley se encontra em um jogo de vida ou morte de gato e rato em meio a uma trama maior que estes dois homens.

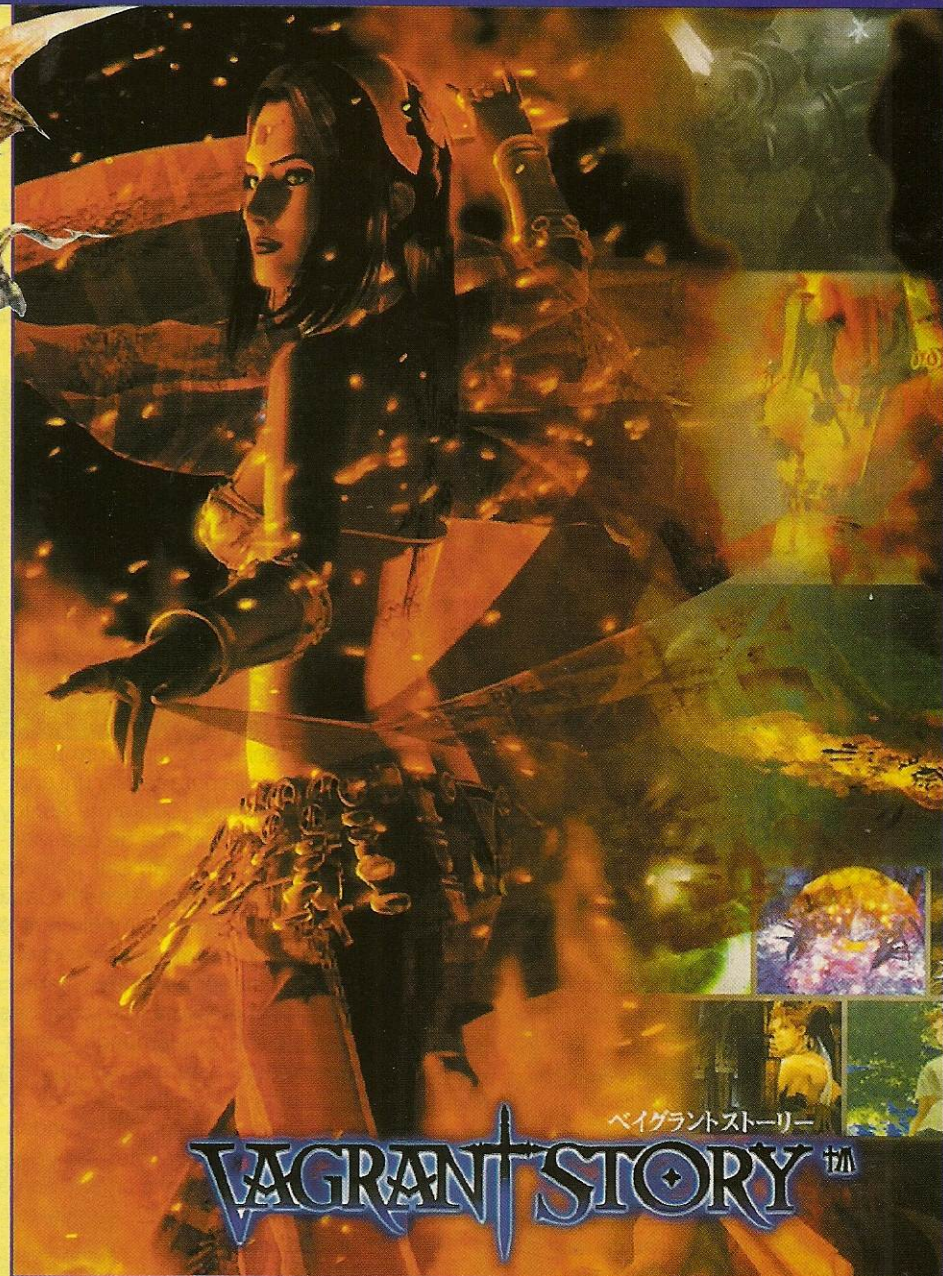
Como é o jogo?

Muitos descreveram Vagrant Story como "Medieval Gear Solid", uma comparação que está tanto certa quanto errada. Enquanto a sensação de Metal Gear Solid está presente graças à perspectiva, atenção a detalhes e a ênfase na sensação de cinema de Vagrant Story, você nunca vai se esconder nas sombras, evitar o campo de visão de guardas ou coisas do tipo. O game é uma rara mistura de jogabilidade de Ação, Adventure e RPG, e muito do charme de Vagrant Story está na quantidade de controle que você tem jogando algo que é na maior parte um jogo linear. A maioria do game acontece em Lea Monde, onde Ashley entra em sala após sala, mata muitos monstros sem pensar duas vezes, e recupera informação e chaves para ajudar em sua perseguição de Sydney. Você anda pelo mundo como faria em Metal Gear Solid, guiando o personagem com o direcional analógico e rotacionando o ângulo de visão com os botões L e R. Ashley pode mudar para dentro ou fora do modo de batalha, deixando suas mãos livres para realizar tarefas como levantar caixas ou agarrar plataformas. Enquanto este último não é muito enfatizado, Vagrant Story tem uma surpreendente compulsão a puzzles com caixas. Apesar deles começarem fáceis,

eles eventualmente são bastante diabólicos com a adição de uma variedade de novos e diferentes tipos de caixa. Enquanto navegar pelos corredores labirínticos sob Lea Monde é totalmente feito em tempo real, a batalha é decididamente algo diferente.

Sistema de batalhas

Uma vez no modo de batalha, apertar o botão de ataque pausa o game e ativa uma enorme esfera em wireframe que sai do corpo de Ashley. Esta esfera representa o alcance da arma que Ashley está usando atualmente, deste modo qualquer item que pode ser mirado dentro da esfera pode ser atacado. Enquanto os inimigos menores podem ter apenas um segmento possível de se atacar, os monstros em sua maioria podem ser atacados em partes diferentes. Estatísticas detalhadas de porcentagem de acerto e dano causado ajudam você a planejar seus ataques com mais eficiência, mas atacar certas áreas pode ter outros efeitos. Por exemplo, se você atacar as pernas de um monstro há uma boa chance de reduzir a sua taxa de movimento em 50%. Após você selecionar o alvo, o tempo do jogo reinicia e Ashley ataca. Após matar o primeiro chefe, Ashley irá ganhar o uso de chain abilities. Estas permitem que ele realize acertos consecutivos, com cada ataque adicional beneficiando Ashley de outras maneiras além de causar dano elevado. Ashley pode preparar três destes ataques ao mesmo tempo, e com o timing apropriado, emendá-los até que o alvo caia. Por exemplo, você pode restaurar magic points ou energia com um chain attack bem calculado. Você aprende, ao mesmo tempo as chain abilities, as defense abilities, que per-

mitem a você executar diferentes tipos de defesa. Quando você é atacado, apertando o botão certo pode restaurar metade do dano que você recebeu ou refleti-lo de volta para o inimigo. Depois de ganhar experiência o bastante, você será presenteado com uma escolha de qual nova habilidade você gostaria de aprender. Usar as chain e defense abilities é útil mas elas aumentam o nível de Risk de Ashley. Quando o nível de Risk está muito alto, a habilidade de Ashley de conectar tanto armas quanto magias cai consideravelmente – enquanto você poderia teoricamente emendar ataques eternamente, isso causaria o nível de Risk de Ashley a subir nas nuvens, e qualquer outro inimigo que estivesse na área poderia com certeza acabar com você. Desta forma, a verdadeira vantagem de emendar é que isso previne que seus inimigos ataquem enquanto você causa bastante dano.

Além das chain e defense abilities, Ashley tem mais alguns truques de elite em sua manga. Break arts, aprendidas após ganhar uma quantidade considerável de experiência, permitem que Ashley sacrifique um pouco da sua própria energia para causar um enorme dano em um inimigo. Conforme Ashley progride pela cidade sombria de Lea Monde, muitos inimigos deixarão cair páginas do lendário livro de magias Grimon. Cada página contém uma simples magia que é memorizada ao ler. As magias são divididas em quatro categorias, como ataque, cura e status. Algumas magias, como as magias de explosão e relâmpago, permitem que posicione a esfera de ataque em inimigos múltiplos ou múltiplas partes do corpo de um mesmo inimigo. Independente de todas estas opções, a interface de jogabilidade de Vagrant Story é organizada e intuitiva – segure o botão L2, e você tem acesso rápido a quase tudo.

Infinitas possibilidades

Fora da batalha, Vagrant Story continua a sua fixação de controle com um labirinto de menus que permitem a você personalizar sua experiência ainda mais. Além das telas-padrão de equipamentos e inventário dos RPGs, Vagrant Story permite que você forje suas próprias armas e armaduras a partir de armas e armaduras que encontra no jogo. Ashley só pode realizar estas façanhas em lojas especializadas espalhadas pelo jogo, e cada loja só pode forjar itens feitos de certo material. Já que as armas de Ashley ficam mais acostumadas a matar certos tipos de monstros enquanto ele progride, isso permite que você mova as estatísticas de sua velha arma para novas armas forjadas. Além de forjar nova armas, Ashley pode desmontar qualque arma e remontar uma nova com as partes permitindo maior personalização. Finalmente, jóias podem ser embutidas a qualque hora para alterar as estatísticas de uma arma e mais mudanças com o progresso assim como mudanças ao atributo elemental de uma arma.

Uma realização grandiosa

Vagrant Story é um dos jogos cinemáticos mais bonitos até hoje, facilmente vencendo Metal Gear Solid. Com o character design de Akihiko Yoshida, o venerável artista por trás das maravilhas (sem narizes) de Final Fantasy Tactics, Vagrant Story parece e passa a sensação de uma revista em quadrinhos que veio à vida. Cada modelo é fluidicamente animado e texturizado com uma qualidade de pintura que dá ao game uma sensação visual única. Maximizado com impressionantes efeitos de luz e magias, Vagrant Story é um banquete visual. Adicionando ao charme cinemático do jogo está ainda outra composição impressionante por Hitoshi Sakimoto, um dos compositores de Final Fantasy Tactics. Os efeitos sonoros são bem feitos e impressionantes, saindo dos barulhos sintéticos padrões da Square. De um ponto de vista sonoro, a única coisa que está faltando são as vozes – enquanto as janelas de diálogo em forma de balões dentados são charmosas, este jogo poderia ser mais impressionante com vozes. No entanto, evitar o excesso de diálogos de Metal Gear Solid é definitivamente um ponto positivo.

No conjunto, as partes distintas de Vagrant Story unem-se em equilíbrio para oferecer uma experiência cinemática maravilhosa como nunca vista. A história do jogo é intrigante e sempre o estimula a continuar adiante, dando ao jogo a viciante qualidade dos melhores RPGs. Apesar de ser um game bem curto, a profundidade e densidade da história e jogabilidade dão a Vagrant Story uma intensidade ausente na maioria dos jogos mais longos, assim como uma menor "enjoatividade", estimulando você sempre a jogar mais e mais, e de novo. Devido à alguns menus em japonês e complicados, nós jogadores ocidentais podemos esperar pela versão americana, prevista para maio.

COLIN MCRAE RALLY

DE BOM MESMO SÓ O NOME, DE RESTO ESTÁ NA MÉDIA

Uma adaptação da versão do PC, CMR trás pelo menos 12 carros reais de Rally e 8 fases, que variam das estradas secas e empoeiradas da Austrália para as montanhas cheia de neve de Monte Carlo. Cada fase tem 6 pistas e se colocando bem em todas as corridas irá destravar pistas bonus que irão lhe dar também carros bonus se vencer. Em adição um modo 2 jogadores com a tela dividida ao meio permitirá que eles possam competir com outros carros ou carros fantasmas (ghost mode)

O que você precisa saber

Antes mesmo de pegar o controle, você deve apreciar a natureza do Rally para gostar deste jogo: Os carros competem entre eles apenas pelo melhor tempo, então não haverá muitas batidas e combates (exceto no modo de 2 jogadores). Em termos de controle, CMR ganha em todos os aspectos. A habilidade de derrapar vem muito naturalmente, não importa se for no analógico ou digital. Jogadores com experiência em jogos de off-road se sentirão em casa e irão se dar muito bem. Os controles mínimos (breque, freio de mão, aceleração e mudança de marchas) leva este jogo de corrida para os fãs de Arcade. Os menus simples de usar para modificar os carros trás apenas os básicos (pneus, breques, suspensão, aceleração, controle e reparos). Diferente de outros títulos de Off-road, os modelos físicos permitem que os carros fiquem em 2 rodas ou (flip over), apimentando um pouco a ação. As pistas, na maior parte, oferecem muita variedade tirando o fato de parecerem um pouco planas demais. Todas as pistas têm condições de estradas que variam de Check Point para Check Point; Os ajustes devem ser feitos assim que as mudanças de superfícies nas pistas acontecerem.

Os gráficos

Os gráficos parecem decentes e o mais importante, eles não parecem dar mancada com a frame rate ou interferir nos controles. Este é um dos poucos jogos de corrida para o PS que mostra a visão de dentro do carro (1 de cinco no total) mostrando o piloto mudando de marchas ao mesmo tempo que dirige. As corridas que acontecem a noite também são muito boas: Não apenas os efeitos de relâmpago são bons, mas a escuridão aumenta mais ainda o desafio. O problema principal acontece nas quebras dos polígonos, que fica irritante especialmente em fases na neve.

O som e etc.

Os efeitos sonoros trabalham bem com este tipo de jogo, com apenas o barulho dos motores e o aviso do navegador com curvas e obstáculos para guiar o jogador. Por inteiro, este jogo tráz um bom pedaço dos outros jogos de PSX do gênero: bom o bastante para jogar, mas dificilmente parece algo novo. Muitos jogos de off-road oferecem as mesmas coisas que este jogo oferece, e tirando o nome de McRae, não há nada de original neste jogo para poder separar dos outros. Algumas outras reclamações abaixam um pouco a pontuação do jogo. O modo Rally School tem muitas lições e pouco incentivo para completá-las. E também os carros de bonus não podem ser usados até que a dificuldade expert do jogo seja destravada, o que é um lixo para aqueles que querem dar uma volta com estes carros.

Finalizando

De acordo com o Web site do produtor, uma seqüência é esperada para ser lançada na Europa em Março de 2000, um mês depois que o jogo foi lançado nos EUA). Tirando de lado se o CMR está com data ou não, ele é bom, mas esta fórmula de cortar as coisas boas não irá manter o interesse de jogadores casuais que querem longos termos. Apenas os fãs loucos por Rally devem se preocupar com este jogo.

PLAYSTATION

COLIN MCRAE RALLY

SONY/CODEMASTERS - CD

CORRIDA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	2.6
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.2
CONTROLE	4.1		

3.7

PRÓS: Uma boa jogabilidade

CONTRAS: Quebra de polígonos; Não há nada de original

FEAR EFFECT

MUITO SANGUE E NUDEZ EM UM GAME QUE SE INTITULA UM SURVIVAL HORROR

Quem não é louco pelas séries de Resident Evil? É muito legal. Este jogo tem a mesma e exata fórmula de RE. Mais do que um visual melhor. Uma aventura que é completamente diferente.

Fear Effect não irá tirar o RE do mapa do Survival Horror, mas ele pega a fórmula de RE e a remodela dando novas formas como uma criança com uma massa de modelar. Ele muda tudo no jogo que você achava sagrado e o tortura fazendo com que você goste mais ainda. Com FE você pode esquecer sobre os zumbis, pois aqui tem prostitutas que se transformam em Spawn. Enquanto a mina do corpo escultural e atiradora de elite, Hana, que tem um movimento especial muito animal. E lembrando que o game possui mais dois outros personagens Deke e Glas, que gostam muito de matar. Alguém se lembra de algum jogo de PSX que se passase na distante e tão familiar ambiente chines, que está tão detalhado e maravilhoso. Isso mesmo, uma terra imaginária, azul e gelada que os chineses chamam de inferno. Sem mais nada para dizer, Kronos fez um jogo fantástico chamado de FE. O time permaneceu verdadeiro para seus princípios de jogo e entregou uma história que é um inferno!

A HISTÓRIA

A história por trás de FE é muito parecida com a Cyber Punk, os personagens principais do jogo você não irá gostar necessáriamente, mas ficará ligado. Hana (uma prostituta sexy, agora é uma mercenária sexy), Glas (um americano matador) e Deke (um cara duro de matar), são todos fora da lei, com uma coisa em suas mentes, muito dinheiro. Eles devem trazer de volta Wi-Ming Lam para seu pai e serão pagos por isso. E é claro, não será fácil. A jovem W-Ming de 18 anos é filha do presidente de uma enorme e poderosa organização na Hong Kong futurista. Um empregado do formado da companhia se juntou a uma mafia chamada de Triad. O pai de Wi-ming colocou um preço por ela, mas eles devem trazê-la viva. FE começa com Glas e Hana voando para o telhado do prédio da Lam, dando para ver uma cidade futurista e brilhante que lembra Blade Runner. A história de FE é profunda e cheia de ironia e decepções. Irá ver que a

cada 15 – 30 minutos ou mais irá mudar de personagem. Sendo assim você joga com todos os personagens por todo o jogo. Mais tarde você é o que dificilmente fala Deke, assim que a história progride, muito no estilo um bom filme do Tarantino, os jogadores acabem se sentindo como um pouco de cada destes personagens. Nem é preciso dizer, que a história é muito mais longa e profunda do que acabamos de descrever. Exceto por uma coisa, o jogo realmente começa a se mostrar e a história a fazer mais sentido no terceiro disco. Então se ficar chateado com o jogo, se aguente pois irá ficar muito, muito melhor e o final vale muito a pena.

JOGABILIDADE

O jogo começa um pouco devagar para nosso gosto. Trazendo 4 CDs, mas não significa que é tão grande como Final Fantasy VII ou VIII, FE precisa de muito espaço pois Kronos está usando streaning data, ao invés do tradicional processo de Ram-upload de transição de ambiente para ambiente. Isso requer muito espaço, até para os 4 discos. Você jogo o game por 10-15 horas, mas parecem uns 20-30. Dá para ficar cansado do controle no primeiro disco, apenas aprendendo de verdade a mexer nele quando você é forçado a aprender o movimento truck-and-roll, virar em 180º, e a mudança rápida de armas para matar o primeiro chefe. É difícil de explicar cada movimento, a melhor maneira de descrever o esquema de controle é jogando, mas para ter uma idéia, pegue o controle do RE que é tudo igual só que em reverso. Exceto que em FE não podemos parar no meio de uma batalha para mudar de arma e configurar tudo. Não, não, não, este jogo é realista. Você deve ir com o que tem filho. Os controles encontrados não são piores que em RE, mas não são melhores, eles levam mais tempo para se enjoar. FE tem sangue e muita nudez, e tudo isso ajuda a manter este sentimento frio e urbano. Você vê violência também. Há muito disso, mas é anime, mais parece um desenho para adultos. Bem ao lado da carnificina que toma lugar, é bom dizer que no começo, você vai morrer mais vezes jogando FE do que em qualquer outro jogo, exceto talvez que Heart of the Darkness. Você morre, então terá que jogar tudo novamente, ainda bem que um pouco mais fácil da Segunda (ou oitava) vez. Também há vários lugares óbvios de save points, que avisa um evento que irá acontecer. Enquanto que os controles são difíceis, estes podem ser arrumados em uma seqüência.

FE vem com muita ação e quebra cabeças. Você encontra muitos chefes em situações diferentes e os quebra cabeças são bem difíceis e pensados e tem muita variedade. Em muitos casos, a ação é um quebra-cabeça. Por exemplo, como Hana você está para levar um tiro, Mas Glas entra e joga para você uma arma, e agora é você e ele contra os caras maus de um lado e um helicóptero com uma metralhadora do outro. A maneira que você escapa desta enrascada é fazendo a combinação certa de botões e indo do ponto A para o B na hora certa e atirar em um alvo específico no momento certo. Em outras situações, você simplesmente se encontra com caras maus bem armados que apenas continuam vindo (sem dúvida que é influencia da Eidos). Manusear as suas armas bem, se esquivar e rolar, e você está em boas mãos. Em outro caso, a camera irá para uma perspectiva toda para baixo e você enfrentará um chefe, o qual apenas só lhe dá chance de acertar quando está recarregando. Para aqueles que estão se perguntando sobre os zumbis, o disco 3 (The River Village) tem um monte de humanóides lentos e verdes que irão te dar toda a carnificina que você precisa. Há muitos deles, e muitos deles trabalham muito bem com a jogabilidade.

OS GRÁFICOS

A streaning data no FE cria uma atmosfera viva do princípio ao fim. Os cenários de fundo são essêncialmente, cenas animadas (pre-renderizadas), enquanto que os personagens são animes misturados com polígonos. No primeiro disco, a cidade esta cheia de carros se movendo e luzes brilhantes. No The River Settlement o seu barco é saqueado pelo que parece uma eternidade por monstros verdes nervosos, fogos e mosquitos. O jogo não apenas melhora assim que o jogador chega ao 3º e 4º CD, mas fica mais bonito também. As fases se tornam mais interessantes em design e conceito. O 4º level, Inferno, é absolutamente muito bonito, totalmente imaginativo e completamente diferente.

O SOM

As vozes são boas, no entanto que você não espere que sejam sincronizado com os movimentos dos lábios (e isso foi feito de propósito), são perfeitas. Os efeitos de som são sempre muito legais e na maior parte barulhos de passos nas diferentes superfícies. Tudo neste jogo se torna melhor e melhor assim que progride, então quando você está no 4º disco você estará aproveitando a melhor parte do que tem para oferecer. É um jogo impressionante, muita ação, puzzles e uma história diferente e no 5º ano do PSX nada poderia ser melhor.

VIOLENTO, SANGRENTO E APAVORADOR

UM GAME QUE LITERALMENTE PEGA UMA CARONA COM O SUCESSO DE FF VIII

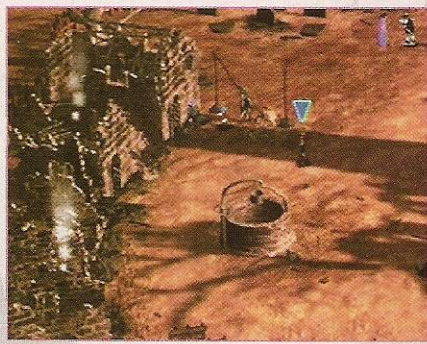
Após Final Fantasy VIII, chegar às prateleiras, os RPGs finalmente ganharam seu rival. Assim como as leis do ditado econômico, isso acabou com todos que produziam RPG. Para não ficar para trás do páreo, a Sony entrou com o jogo The Legend of The Dragoon. Enquanto que foi uma boa tentativa inicial, a inexperiência da Sony resultou em um RPG altamente genérico com algumas CGs do outro mundo.

A HISTÓRIA

The Legend of Dragoon, começa do mesmo modo que muitos RPGs. O homem do cabelo espetado Dart já tinha uma rixa contra o misterioso Black Devil, o qual matou seu pai. Por razões desconhecidas, o império de Sandora queimou o seu vilarejo e aprisionou sua amiga de infancia, Shena. Furioso, Dart impulsivamente sai para salvar Shena. O rapto de Shena é apenas o topo do Iceberg de algo muito maior e muito mais sinistro. Durante a sua aventura pelo globo, Dart é transformado em um Dragoon, um guerreiro com os poderes do Dragão do fogo. Para derrotar o império de Sandora, Dart deve achar os outros 6 espíritos dos dragões e seis pessoas para usá-los e assim a lenda do Dragoon irá acontecer. Pelo caminho, o nosso herói irá aprender sobre os outros, arranjar mais rixas e salvar o mundo. Os japoneses têm um padrão para histórias tão previsível como esses “Super Sentai”. O nome é dado para o grande gênero Power Rangers japonês e a única coisa que não parece “sentai” aqui é que há 7 “Rangers” ao invés de 5. Dart por exemplo se encaixa para a típica posição de chefe, pois ele se veste de vermelho e é mais imponente.

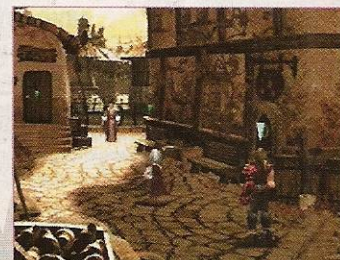
UM SISTEMA NÃO MUITO ORIGINAL

Depois de algum tempo você poderá adivinhar quem irá se juntar ao seu grupo simplesmente olhando a cor da roupa dele ao invés de ver a sua personalidade. Com uma história tão típica, alguém poderia esperar que pelo menos a jogabilidade seria diferente. De um certo modo é, mas não de todos os modos. Você guia Dart, com o resto do grupo, em um cenário de fundo premeditado e en-

contros aleatórios com monstros, muito parecidos com os da série de Final Fantasy. LOD caracteriza o seu "Sistema Adicional" mundando para temperar o jogo. Quando ataca, você deve ficar apertando os botões assim que o personagem conecta múltiplas vezes, para fazer um ataque mais forte. Apenas um Additional pode ser usado por vez, gradualmente ganhando força quando for executado com êxito. Em alguns níveis o personagem irá ganhar mais um Additional que pode ser interligado no submenu, mas apenas um pode ser usado por vez, o forçando a assistir e ficar apertando o botão de novo e de novo. Uma vez que seus personagens têm a habilidade de se transformar em Dragoons, os Additionals também carregam o medidor de espírito dos personagens. Quando o medidor estiver cheio, o seu personagem irá se transformar em um Dragoon e ficar assim por um turno, para cada vez que encher o medidor. Como Dragoon você tem duas opções: Dragoon Additional ou Dragoon Magic. O primeiro faz com que você aperte 4 vezes um botão para carregar um medidor, o que resulta em um ataque super poderoso no inimigo. O outro se encaixa na definição básica de magia, mas em uma escala mais consumidora. Sem um acesso geral para a magia, como você cura a sua equipe? LOD usa uma técnica de defesa. Não apenas defender anula todo o ataque do inimigo, mas também restaura 10% da energia. Este fato, combinado com um inventário limitado e pouco dinheiro o obrigará a ficar muito tempo defendendo. De fato, defender por 5 ou 10 turnos quando está lutando com um chefe é necessário. Com tantos passos para enfrentar um chefe ou usar magias, LOD tem as batalhas mais longas e entediantes até hoje em RPG.

ALGUMAS MANCADAS

LOD não dá mancada no estilo de seu visual que faz com que fique interessante de olhar os vários detalhes que cada tela possui. Agora, o design dos personagens não tem personalidade nem inovação, com os personagens sempre descritos com as cores de suas roupas. O grande número de cenas em CG que estão nos 4 CDS do jogo são impressionantes, mas eles ainda dão mancada no efeito visual que é necessário para cativar. Os gráficos em tempo real 3D no entanto, não são tecnicamente impressionantes por alguns defeitinhos. Erros que parecem ter sumido anos atrás na maioria dos outros jogos de PS (texturas fracas) estão aqui, os gráficos real-time do jogo parece se encaixar em algum lugar entre os gráficos um tanto quanto quadrados de FFVII e as maravilhas de FFVIII.

O SOM

Como LOD não é muito voltado para as magias, os efeitos de magia não são muito bons e as sequências de magias quando está transformado em Dragoon são longas demais. O som do jogo não é nem tecnicamente nem auditivamente impressionante, trazendo efeitos instrumentais e músicas sem inspiração no decorrer do jogo. Enquanto que as vozes adicionam para as cenas em CG ou quando os personagens usam seus movimentos, isso particularmente não adiciona para a experiência.

FINALIZANDO

A Sony está no caminho certo, mas tem um longo caminho pela frente para produzir um RPG tão bom quanto um da Square, as peças do puzzle estão aqui, mas a experiência ao todo não está. LOD pega muito emprestado dos outros jogos e dá mancada nesta característica de ter que ficar defendendo muito. Uma história boa, tudo o que você poderia esperar ver em um Power Rangers.

ECW HARDCORE REVOLUTION

A ACCLAIM NÃO É NADA BOBA

Extreme Championship Wrestling é um jogo baseado na organização de luta-livre da costa do leste do EUA que usa lutas de luta livre extremas como uma maneira de diferenciar do estilo mais criança do WWF e WCW. As boas lutas de ECW contém todos os tipos de manhas que você nunca viu em um programa de luta livre, incluindo pessoas sendo jogadas sobre montanhas de mesas. ECW pode não ter os grandes nomes ou o grande reconhecimento da WWF ou da WCW, mas tem muitos lutadores talentosos e um produto único e interessante. O ECW Hardcore Evolution da Acclaim, no entanto, não tem nada disso. Lembra-se do último jogo de luta livre de Acclaim, WWF Attitude? ECW Hardcore Evolution é o Attitude com personagens diferentes e sons diferentes, com alguns novos movimentos e seqüências (a maioria finishers) tudo misturado para ajudar você a esquecer que já jogou este game. Mas como o jogo é particularmente idêntico ao Attitude, é impossível não sentir que já jogou este game antes. Você não verá ninguém voando por cima das cordas do ringue e caindo no meio da multidão aqui. As únicas diferenças extremas entre este jogo e o Attitude é que este jogo é bem mais rápido e mais fácil de jogar alguém para fora do ringue, a linguagem é um pouco mais suja, e há um "barded wire match" a qual transforma as cordas do ringue em algo com visua horrível tipo arame farpado. Quando você encosta nos ara mes, faz com que você caia no chão de dor.

NINTENDO 64

ECW HARDCORE REVOLUTION

ACCLAIM - 256 MEGA

LUTA LIVRE - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	2.8
SOM	3.7	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.9		

3.5

PRÓS
O game é bem mais rápido que outros do mesmo estilo. Fácil de se jogar

CONTRAS
Não inova em nada. Gráficos de mau gosto

ニンテンドウ64

Sistema de jogo

Para vocês que não estão familiarizados com WWF Attitude, ele usa um sistema de jogabilidade balanceada de agarrões e reversals evitando que os jogadores façam os mesmos movimentos fáceis, de novo e de novo. Basicamente, você irá querer fazer alguns movi mentos fáceis como socos, chutes e outros movimentos sim ples para fazer a luta ficar a seu favor. Uma vez que a sua vantagem está extremamente alta fica fácil executar movi mentos de agarrões. Se você não tem a vantagem, os mo vimentos mais difíceis serão bloqueados. Quando você aca bar com a barra de energia de seu oponente você podera executar um finisher. ECW é da mesma maneira, junto com as barras de energia idênticas.

Os gráficos

Graficamente o jogo foi um pouco melhorado. O personagens são mais coloridos assim como as arenas. O som também é bom, mesmo que tenha algumas frases idiotas da galera da torcida.

E por fim...

ECWHR não é um jogo ruim. Mas não representa o estilo de luta que a ECW tem, ele absolutamente recebe 0 pontos no departamento de originalidade e o jog vem como um insulto para os fãs da federação. A ECW seus fãs merecem mais do que isso. O estilo de luta da ECW não é como o da WWF, então o jogo não deveria ser igual a WWF. Além do que, este é o 3º ano que a Acclaim coloca mesmo engine de luta livre com apenas algumas mudança Já está ficando enjoativo. É melhor os fãs da ECW esperarem pelo próximo jogo da Acclaim da ECW, o qual irá usar um engine nova (e tomara que seja mais adequada.)

TARZAN

BATALHAS ATRAVÉS DE MUNDOS MARAVILHOSOS 2 1/2D

Bem, já faz algum tempo que a turma da Nintendo não tem um game plataforma no velho estilo side-scrolling, mesmo se for uma adaptação de um original do PS. O Tarzan da Disney é o jogo que estamos nos referindo. Tarzan produzido pela Activision (que tradicionalmente fez muitas adaptações terríveis no passado), por sorte este não é o caso deste jogo. Melhor, a famosa produtora do Reino Unido Eurocom (estes britânicos malucos!) novamente entregaram uma bela adaptação de console para console, e acredite ou não até supera a versão do PS em alguns aspectos. Ao mesmo tempo o maior problema que coloca um obstáculo nesta versão, conhecida em todas as versões para 32-bits é um jogo muito fácil.

JOGABILIDADE

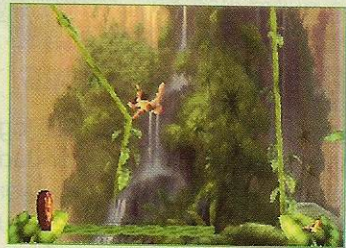
A versão de Tarzan para o N64, como a do PSX, segue a história do filme ao pé da letra. Tarzan, como já sabemos é criado por macacos. Um dia, enquanto balançava pelas árvores e conversando com os babuínos locais, Tarzan se encontra com outro grupo de visitantes humanos, os quais viajaram para a sua ilha isolada para conduzir alguns testes. E não demorou muito tempo para que o primata caísse de amores pela fêmea e assim a aventura toda começa. Enquanto que a versão do PS oferecia aos jogadores cenas em FMV, cenas selecionadas do filme, a encarnação do N64 obviamente não tráz, optando por trazer para nós algumas cenas estáticas.

Tarzan é que nós chamamos na indústria de um plataforma 1/2D. Se conhece o termo, já deve ter alguns jogos na cabeça que empregam este estilo como Pandemonium, Clockwork Knight, Tomba e Yoshi's Story 64. Basicamente um plataforma 1/2D é uma maneira confusa de colocar um jogo que é Plataforma 2D, mas tráz polígonos em 3D e backdrops realísticos. Toda essa coisa boa é feita para você pensar que está em um mundo 3D, mas na verdade não está.

Os jogadores controlam o homem macaco e seus amigos através de 13 estágios e 12 fases de bonus. A ação é bem contínua assim que o jogo se inicia. Tarzan corre da esquerda para a direita pegando itens, mas ele também é capaz de fazer dezenas de movimentos como esquiva, nadar, surfar pelas árvores e pegar impulsos com animais para chegar à áreas mais altas. Os fanáticos por plataformas irão reconhecer tudo isso como uma norma.

O controle é extremamente eficiente. O homem macaco é manipulado pelo controle analógico, A pula, B joga frutas e o Z faz com que nosso herói caia violentamente no chão (usado para achar segredos) e os botões C são usados para vários movimentos com a faca e estilos diferentes de jogar frutas.

GRÁFICOS

Se você já jogou a versão do PSX, você já tem uma idéia do que esperar da adaptação da versão do N64. Nós usamos a palavra, adaptação, porque é uma, pois não há muita coisa nova na área de inovações aqui. Tarzan parece um pouco mais colorido e supera o seu antecessor no PS de todas as formas gráficas do framerate ao layout (mesmo que animação pareça um pouco melhor na versão 32 bit original). As seqüências em FMV se foram e em troca temos imagens estáticas e esta é a nossa maior diferença visual.

SOM

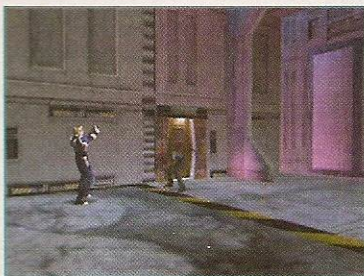
O jogo tráz algumas versões em "midi" das músicas do filme, incluindo barulhos de fundo no esquema de selva intermixados com barulhos alegres de flautas e outras coisas. Há vários berros e "ouchs" do garoto da selva, e sons rápidos para ajuda como, "This is going to be useful!" quando Tarzan pega um Item que será usado no futuro ou "Hey Turk!" quando ele acontece de correr para o irritante pequeno macaco.

ATENÇÃO

Recomendado para os mais jovens ou para aqueles que querem uma aventura muito pequena e simples que proporcionará apenas algumas horas de diversão e nada mais. Alugar é o ideal para os fãs de Tarzan.

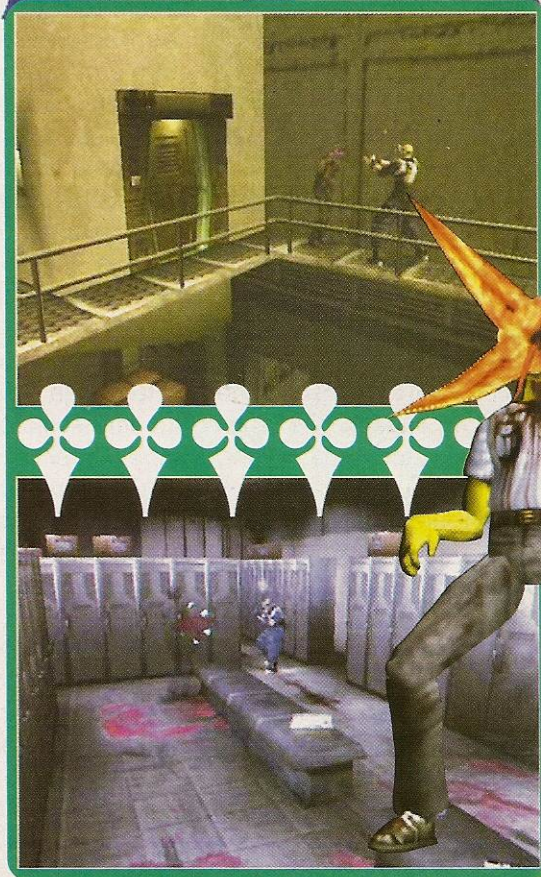
CARRIER

MAIS UM GAME NA ONDA DO PODEROSÍSSIMO RESIDENT EVIL, JÁ VIROU UMA FEBRE

Em Carrier, o aventura estilo resident Evil, você joga como um dos dois agentes do governo que foi mandado para investigar o que aconteceu com um avião que perdeu a comunicação com a base. A situação é má, é claro, e envolve uma organização antiga que tomou controle do avião e transformou todos em mutantes sedentos de sangue. A sua meta (junto com o Jack Ingles o do rosto enorme e um cara com o nome estranho, Jessifer Manning) é de descobrir o que aconteceu, salvar qualquer sobrevivente e destruir a ameaça antes que se espalhe.

Os gráficos ficaram bons?

Os gráficos por exemplo, carregam muitos toques legais. Se você andar sobre uma poça de sangue, você deixa pegadas de sangue em alguns passos e inimigos despachados se dissolvem em uma maravilhosa e nojenta poça. Ao mesmo tempo, as explosões do jogo são um pouco feias e quando aparecer água, você irá levar algum tempo para reconhecê-la. Por outro lado, os cenários de fundo parecem muito legais, cheio de metais e máquinas com um brilho que até parece de verdade. Mas se estes ambientes são populados por muitos objetos o frame rate fica muito baixo. Os designs dos monstros são bem inventivos, cheio de zumbis com costelas para fora de seu peito e mutantes desfigurados que tentarão te morder com o que foi antes a sua cabeça. Mas se dois te atacarem ao mesmo tempo, o segundo irá... andar através de você. Similarmente, a música e os sons tem seus momentos

DREAMCAST

ドリームキャスト

CARRIER

JALECO - GD

SURVIVAL HORROR - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	3.6
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.3
CONTROLE	4.3		

4.1

PRÓS
- Sistema de mapa
- Bons ângulos de camera

CONTRAS
- Explosões feias
- Baixo framerate em algumas partes

de grandeza que ajudam a construir uma tensão, mas há muitos momentos como gritos ou sons, acontecem em horas tão inapropriadas que irão te tirar do sério. As vozes tem o mesmo sentimento do que aquelas em Resident Evil 2. É isso aí, algumas são bem normais, mas novamente aparece aquela estranha frase "Don't Shoot! I'm human!". O controle é, na maior parte, bom o bastante. Você ficará irritado por não ter que apertar um botão para subir uma escada e usando o controle analógico, faz com que você corra ou ande, dois elementos onde Carrier se excede do básico atual do jogo, Resident Evil: Code Veronica. A sensação ao todo é muito parecida com aquele visto em RE, com algumas pequenas mudanças. Ao invés de uma característica de auto mira, o Carrier trás um alvo que mostra se você está apontando para o peito do mutante ou sua cabeça. O sistema de mirar trabalha bem exceto quando você é atacado por uma criatura que vem se rastejando no chão.

Tudo começou em Resident Evil

A recente adição de se girar em 180 graus na linha do RE também aparece em Carrier, mas é tão fácil de fazer isso aqui que você irá sempre terminar fazendo isso por acidente. Uma das maiores diferenças entre as séries do RE e esta é que há um modo de visão em primeira pessoa com o jogo principal de Carrier. Mais tarde no título, você consegue óculos especiais que você pode usar para detectar infecção naqueles que estão em volta de você, vasculhar salas por objetos e ver através de áreas bloqueadas. Mas a vantagem principal é que eles permitem que você veja isso na tela normal. Um problema comum em jogos de Survival Horror com ângulos de câmeras fixas é que o ambiente ás vezes o impede de ver se há outra criatura em um aposento com você. Em Carrier, você pode olhar em volta com a perspectiva em 1º pessoa, eliminando surpresas possíveis. Outro belo toque é o sistema de mapas, o qual, uma vez que ganha o mapa completo de um level, te mostra qual área você ainda não entrou e em algumas vezes começa a brilhar algumas salas que você deve voltar. Carrier é maior do que muitos jogos do gênero para completar, mas isso é principalmente dado porque há muito chão para cobrir e muito de seu tempo é gasto voltando a partes que já passou. O sistema de mapa o salva de ficar pensando aonde deve ir, mesmo que tenha que correr muito em volta, pois as chaves e controles de segurança nunca estão perto das áreas que deve entrar. No lado positivo, há dois personagens para jogar, como na maioria dos jogos de RE, mesmo que o cenário de Jessifer (o segundo personagem) é muito menor do que o de Jack.

Finalizando

Há muitos outros pontos menores de contentamento também, como bombas que às vezes desaparecem se você é interrompido durante uma queda e alguns inimigos são tão devagar que a única maneira de eles te pegarem é quando você para de atirar neles. Estes não são os problemas maiores quando estão sozinhos, mas sim quando estão junto com muitos slowdown e ter que voltar constantemente nos cenários.

Por fim, não é um jogo ruim e ele irá te prender em frente à TV por alguns instantes. É melhor você comprá-lo se é um louco por jogos Survival-horror, mas de outro modo, você irá preferir alugar este antes de comprar.

ROOMMANIA #203

A SEGA INOVA MAIS UMA VEZ

É dito que um diamante grande e raro aparece uma vez a cada 130 anos. No mundo dos jogos, estas jóias raras aparecem só que bem mais cedo. De volta para quando o gênero de dança era uma coisa nova e único ele deu vida aos arcades e uma canseira e ainda cansando nos sistemas caseiros. Um dos últimos lançamentos da Sega espera pegar o coração da galera, com a sua jogabilidade não ortodoxa. Roomania #203 é o seu nome, agora vamos explicar o jogo. Roomania não é um "simulador de salas" como muitas pessoas especularam. Mas o tema do jogo não é de tentar interagir ou viver com um amigo do colégio. Ao invés, uma definição melhor para Roomania é que o jogo está apostando no poder da sugestão. Os objetos do jogo são para sugerir para o cara da tela, para tentar fazê-lo cumprir projetos; assim como conversar pelo computador, fumar, ler uma revista ou colorir seu cabelo. Porque alguém gostaria de interferir com todo o problema de pensar da vida de um estranho? Muitos de vocês devem estar pensando a mesma coisa. Bem, como isso parece, a estrela de Roomania é simplesmente uma alma. Ele chega do trabalho, checa suas mensagens e após algumas outras atividades se senta para assistir TV. Não muito interessada e ele é muito introvertido, não é preciso dizer que ele é um tipo de heremita e leva uma vida vazia com muito pouca interação e relações com amigos.

O esquema de jogo

Na tela você verá uma lista em japonês, que mostra as atividades possíveis que ele fará durane o dia. Quando alguma destas não é escolhida, o tempo acaba, significando que ele levará um longo tempo assistindo TV ou fumando, do que seria para ele checar suas mensagens ou pegar uma soda. Para ver este tipo de ação em um personagem não jogável é único e mostra que os produtores da Sega gastaram uma grande quantidade de tempo em Roomania simplesmente para fazer com que nossa estrela seja um cara que se possa acreditar, no entanto chateado ele pode ficar. Então, enquanto que este cara leva uma vida chata, ai é onde você entra. A melhor maneira de descrever o que você é, é que você é um tipo de espírito ou observador. O jogo dá para você um número de tarefas para cumprir e você deve influenciar o personagem. Nenhuma das atividades listadas podem ser escolhidas. No entanto, você deve escolher um objeto em seu apartamento. Pegue o computador por exemplo. Clicando no computador uma pequena bola de pingue-pongue ricocheteia nele (isso não pode ser visto pelo personagem do jogo, é apenas um gráfico para mostrar que você selecionou o objeto). Dependendo de quão rápido ou devagar você selecionar o objeto, irá determinar o quão forte a susgestão você quer que seja. Você apenas pode dar sugestões fortes com limite, quando você faz isso, aumenta a velocidade do tempo e quando isso chega a zero o dia e a sua influência acabam. Controlando ambos a quantidade de tempo que você tem, assim como colocar uma sugestão na mente de um personagem, é aí que o jogo se levanta e mostra o seu desafio. Se ele começa a assitir TV, ir para o banheiro ou dormir, o poder da sugestão é quase inútil e você terá que esperar ele perder o interesse (assistindo TV), o influenciando ainda mais, ou se ele está dormindo, tentá-lo

DREAMCAST

ROOMMANIA #203
SEGA - GD
SIMULADOR DE VIDA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	5.0
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	4.4		

4.3

PRÓS
- Você pode mexer nos objetos, como por exemplo, escutar cds de audio
- Bom nível de detalhe

CONTRAS
- Opções em kanji
- Você perde a paciência em algumas horas do jogo

acordar. O jogo não é sobre explosões e tiros, é apenas sobre pegar um cara chato e o tornar mais interessante. No meio tempo, as outras atividades e as tentativas de fazer com que ele cumpra elas, não é apenas divertido, mas desafiador. Em algumas vezes, quando o personagem não está em seu apartamento, você pode brincar com as coisas. Mover o seu relógio para outra parte de sua sala, desligar seu computador, empurrar a sua mesa. As reações que ele tem quando volta para casa são hilariantes. Em fato, mover a mesa no meio de sua sala é uma das tarefas que o jogo coloca para você e quando ele vê que ela se moveu, ele fica muito assustado por um momento é muito interessante ver as reações.

Bons gráficos

As habilidades gráficas de Roomania são muito boas. Nós ficamos surpresos com a quantidade de detalhes que os japoneses utilizaram para fazer o apartamento do jovem japones. Suas estantes estão cheias de livros, revistas e CDs, que você pode mover e até colocar para tocar em seu aparelho ou colocar em cima da mesa para ler! Muito do tempo do personagem é gasto assistindo TV, que vem com canais diferentes e também shows diferentes. Não apenas os shows da TV podem ser divertidos para os jogadores, mas os comerciais podem ser decifrados, como por exemplo dois comerciais de Crazy Taxy.

Boa trilha sonóra

Roomania vem com uma trilha sonora pop japonesa para ouvir durante o jogo. Exceto, não espere em ouvir sons contínuos durante o jogo. Qual música é tocada ou se é tocada ou não, isso é determinado pelo personagem na tela. Então, quando o personagem não está com vontade de ouvir música, não há como. O melhor de tudo, a Sega colocou músicas de albuns autênticos japoneses no jogo. Do que é tocado no rádio, até os artstas favoritos de nossa estrela, Serani Poji. Não apenas estas músicas podem ser ouvidas durante um jogo, mas também são salvas no menu de opções para serem acessadas no futuro.

Tudo em japonês

O jogo é completamente em japonês, deixando apenas uma jogabilidade muito limitada para vocês que não conhecem a língua. Todas as atividades, descrições e direções caracterizadas foram feitas em Kanji. Então se você é novo na cena de importados, ou não está com vontade de ficar decorando milhares de caracteres, então Roomania deve ser deixado para trás. Por outro lado, se está pronto para o desafio com este jogo único, tirando de lado esta barreira da linguagem. Há muita estratégia, mas a jogabilidade e o resto pode fluir bem devagar para os iniciantes, é melhor se você está procurando uma aventura estilo Roller Coaster, então compre Bio Hazard Code Veronica ou o que está para chegar o Sega GT.

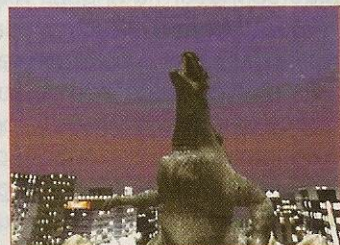
GODZILLA GENERATIONS: MAXIMUM IMPACT

UM DOS PIORES JOGOS DE DC GANHA UMA SEQÜÊNCIA

Quando o DC foi lançado originalmente em 27 de Novembro de 1998, um dos títulos que foram lançados juntos foi o horrendo Godzilla generations. Não apenas o jogo mostrou o que o DC pode fazer graficamente, mas também era apenas um jogo chato para se jogar. Agora, um ano depois, o grande réptil verde volta para o DC. Desta vez, o jogo é um game de tiro que segue a linha de Panzer Dragoon. Mesmo que o jogo não chegue nem perto do grande clássico, é ainda muito mais divertido do que o Godzilla original. Uma das áreas onde o jogo deu mancada foi no departamento de gráficos. O jogo era claro e em alta resolução, como você poderia esperar de um título do DC, mas os personagens e o ambiente eram pouco detalhados. Ainda bem, os gráficos melhoraram na maioria das partes. O Godzilla está muito detalhado colocando o novo estilo do monstro perto da perfeição. As texturas da pele estão muito bem detalhadas e fazem com que o dinossauro pareça de verdade. No topo dos gráficos do grande Godzilla e seus monstros, tudo se movimenta exatamente como você espera, depois de assistir aos filmes.

Godzilla se excede no departamento de som, que ambos os sons e as músicas se encaixam perfeitamente com o jogo. Os sons de monstro para o Godzilla e vários outros sons estão perfeitos. Quando Godzilla ruge você instantaneamente reconhece o som dos filmes clássicos. Como se isso não fosse o bastante, as músicas são as mesmas dos filmes.

Um game de tiro!?

Infelizmente, após você passar pelos gráficos e som, este jogo do Godzilla cai em algumas partes. O jogo é de tiro no estilo de Panzer Dragoon ou Star Fox. Você é basicamente jogado em um caminho pre-determinado atirando em coisas quando elas vem para você. O problema aqui é que você tem pouco controle para se esquivar. Você pode se mover para esquerda ou direita, mas Godzilla se move tão devagar que você irá acabar levando muitos danos, então é melhor atirar nas coisas antes que eles se aproximem. Isso trás o próximo problema. O jogo tem uma característica "Mirar", mas não trabalha como deveria. Quando você segura o botão de tiro e move o seu cursor em cima de seu alvo, e ele será selecionado e mirado. Mas o jogo foi designado tão mal que você ainda deverá mirar no alvo para poder acertar o seu tiro quando estiver atirando. Qual é a utilidade de uma característica de mirar que no final das contas quando for executar o tiro você deve mirar manualmente? GGMI tem dois tipos principais de fases. A primeira tem Godzilla pisando em Tóquio causando o máximo de caos enquanto derruba um número incontável de helicópteros, aviões e tanques. Na primeira vez que você ver estas fases pode parecer muito legal ver as construções caindo, ou ver quantos aviões você consegue vaporizar, mas no segundo ou terceiro estágio se torna muito chato. As fases se tornam tediosas e previsíveis. O segundo tipo de level é uma batalha entre Godzilla e um monstro famoso da série do filme. Todos os seus favoritos estão aqui incluindo Mothra, Space Godzilla e até Desttroyer.

Finalizando

GGMI não é o pior jogo de DC. Os fãs de Godzilla podem gostar do jogo na primeira vez. Mas você deverá ser um fã super obssessivo para poder passar pelos primeiros levels. Mesmo assim é melhor do que o original, mesmo que não seja muito. Talvez algum dia algum produtor irá fazer um jogo do Godzzila bom, mas até lá seremos irritados com lixos como este.

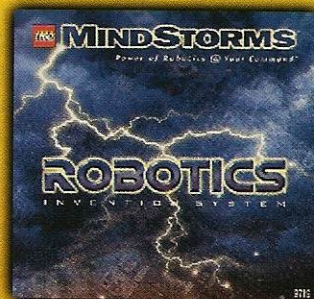
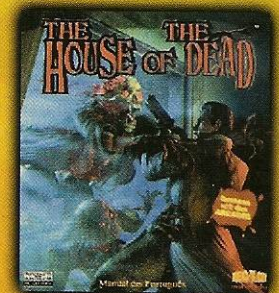
NOX

PUBLICADO: Westwood Studios
JOGADORES: +31
GENERO: RPG/Ação
LANÇADO: 18/02/00
WEB SITE: www.microsoft.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	4.5
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	4.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 300, 32MB RAM, 300 MB de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 400 MB de Hd, CD-ROM 12x

Um jogo surpreendente, Diablo que se cuide

Nós da mídia e os jogadores somos muito obcecados com títulos de muito nome e por isso deveríamos olhar um pouco mais fundo nos tipos de jogos que estão sendo feitos por aí. Quantos jogos bons passaram desapercebidos por nós, porque não demos atenção? Tudo bem, uma introdução muito dramática. Então chega de blá blá blá e vamos ao que interessa.

Melhor que Diablo?

Nox é um pouco parecido com Diablo na velocidade. E pode ter certeza que alguém em algum lugar já disse "Muito parecido com Diablo, só que mais rápido, mais ação e mais arcaísmo." Você é Jack um garoto normal, que está no mundo de NOX para lutar com feiticeiros malvados chamados de Hecubah (com a voz de Joanna Cassidy, que fez Zhora em Blade Runner). A sua aventura contra ela significa a típica viagem através de vários ambientes, lutando com muitos tipos de monstros e completando várias sub tarefas até que entre em seus domínios para a luta final. Melhor do que um RPG tradicional ou um jogo mais orientado para a ação como Zelda, NOX é uma mistura cuidadosa dos dois, com muita ação, mas não é apenas um jogo de tiro com magias ao invés de armas. O controle de Nox é muito simples e não levará muito para que você fique bom no mouse (apontar e segurar o botão direito para andar, e o esquerdo para atirar) ou as muitas teclas que o jogo usa para as magias, criar armadilhas, poções e etc. Há algumas coisas que enganam se não estiver acostumado com este tipo de controle. Por exemplo, você também aperta o botão esquerdo para pegar objetos, mas se tiver fora do alcance irá atirar. Isso irá fazer com que as coisas de vez em quando explodam em sua cara. Mesmo que na maior parte as coisas sejam amigáveis o bastante. As muitas teclas e a habilidade de fazer "campos de armadilhas" diferentes (armadilhas são partes crônicas de 2 ou 3 classes de personagens) certamente ajudam as coisas aqui. Se você jogar como um mago ou Conjurer, você ficará obcecado com a localização dos postos de mana. Ficar parado perto de um, recarrega o seu mana, o qual é usado para usar magias e construir armadilhas. As estações oferecem mana infinito mas é preciso ser recarregado. Se for um guerreiro, não precisará se preocupar com Mana, as suas próprias habilidades especiais recarregam com o tempo (e uma boa estratégia no multiplayer é de interceptar os usuários de mana antes que eles cheguem aos postos de mana). O guerreiro é o personagem mais simples de se usar pois ele tem habilidades especiais muito uteis. Os magos podem escolher 3 magias e colocá-las em uma armadilha em uma forma de mina. Uma vez que a mina é pisada, as 3 armadilhas irão acabar com o infeliz. Os conjuradores tem menos magias, mas

uma vantagem extra em suas armadilhas são as pequenas criaturas chamadas de IMP, as que podem ser ordenadas para guardar um local, escoltar o usuário ou até ir caçar.

O que são os IMPs?

Os IMPs são muito engraçados e podem ser bem espertos também. Eles têm uma tendência de matar criaturas bobas como sapos e ratos, mas na maior parte você ficará muito agradecido por eles. Para as magias que pode usar, há muitas delas. O conjurador pode fazer com que caiam muitas pedras em sua cabeça, drenar energia de um alvo e assim recuperando a sua e conjurar criaturas para lutar ao seu lado, algumas delas muito poderosas (em um jogo multiplayer, fique muito longe dos Golens ou ficará arrependido). Há também muitas armas mágicas e armaduras para todas as 3 classes também. As magias provêem uma sala para sua criatividade. Algumas magias causam mais efeitos quando combinadas com outras. O Mago tem a maioria das magias e uma pessoa que conhece muito bem suas habilidades realmente pode te irritar antes de te matar. Um Mago pode se teleportar por todo um level, drenar o seu mana, atirar ataques de mísseis em você ou chamar uma nuvem mortal chamada de Obliteration. Todas as magias tem efeitos especiais muito legais, então a tela pode ficar bem colorida quando 2 ou mais magias forem utilizadas. Pode parecer que o Mago é o mais poderoso, mas não é bem o caso. Nós jogamos com o Conjurador primeiro, e tivemos que lutar com um chefe muito forte e lutamos uma dezena de vezes até que conseguimos vencer. Como o guerreiro, nos acabamos com ele na primeira tentativa. A alta velocidade do Guerreiro fez com que chegassemos bem perto dele antes de ele usar as suas armas pesadas. No entanto os IMPs do Conjurador são muito bons em abrir caminho antes que o Conjurador entre em uma sala, uma coisa muito útil quando você encontra centenas de monstros confraternizando em algum lugar, o guerreiro tem que entrar e encarar tudo de frente.

É mesmo impressionante

Os elementos de RPG de NOX podem ser levemente comparados com algo como Baldur's Gate, então você não irá se preocupar com as diferentes características como em um RPG mais complexo e detalhado. Mas também não é um jogo estilo Arcade. Há algumas opções disponíveis muito boas e possibilitam que você configure e personalize o seu personagem sem alterar a ação. Os segmentos de cidades têm bastante conversas, coisas para comprar e ajudas para continuar jogando, então não é apenas um grande calabouço. Ao todo a campanha de um jogador é bem legal, com algumas frustrações menores. A primeira é que Hecubah faz aparições freqüentes em certos momentos. Durante este momento você fica parado enquanto ela fala ou acaba com alguém. E isso parece com que seu personagem não quer lutar. Talvez o script poderia ser um pouco menos óbvio, ou achar uma razão mais lógica para não entrar na luta. Nós poderiamos usar uma justificativa melhor para mercadores misteriosos no meio do nada e lugares perigosos que conduzem os negócios. Segundo, há uma experiência muito legal quanto mais você mata um tipo de monstro, com menos valor de experiência ele fica. No entanto, chega a um ponto que as criaturas te dão 0 de experiência, e mesmo assim podem machucar o seu personagem. Há muitos zumbis no jogo e uma sala com dezenas deles ainda é capaz de deixar o seu personagem louco.

O multiplayer se mostrou ser bem rápido. E Nox não poupou nas opções de jogo. Os modos de jogo suportados são: Capture the Flag (Capture a Bandeira), King of The Realm, Deathmach, Eliminação (você só pode morrer uma vez, e o último que ficar é o vencedor), e Flag Ball (um esporte tipo futebol, hockey onde o jogador ganha fazendo gols.). A única coisa que dá mancada aqui é a falta da habilidade de jogar campanhas de single player cooperativamente.

A velocidade de ação faz de NOX muito diferente de ambos os jogos de ação e RPGs que têm multiplayers, e isso faz as coisas mais interessantes. Um disco é requerido para cada participante de multiplayer, mesmo que o jogo venha com um CD.

Os gráficos

Muitos irão odiar este jogo porque ele não usa 3D, mas realmente, os gráficos de NOX são muito bons. Brilhante, colorido e dinâmico, usar magias brilhantes nos ambientes de NOX. Se você correr para as luzes, as sombras e as luzes irão criar um belo efeito. Os cenários também dão um belo toque. Esqueletos e ossos no chão, fogos deixam marcas pretas no chão (e cinzas se houver algo inflamável). Todos os tipos de raios voam pela tela também; relâmpagos, bolas de energia, nuvens grandes de gás tóxico. Os mapas são muito bons também; cavernas detalhadas, brejos, castelos, catacumbas e também há um conjunto decente para a física. Por exemplo, objetos de madeira irão queiar enquanto que a água irá parar o fogo. Há muitos objetos que podem ser empurrados, assim como mesas, cadeiras, assim por diante.

Finalizando

Tudo isso adiciona para um bom jogo. Isso irá revolucionar a industria dos jogos? Não. Mas traz uma boa campanha single player com um multiplayer muito bom. Não se deixe levar pelo fato que NOX não se encaixa com o gênero. É um pouco diferente porém divertido e isso é tudo o que importa. Dê uma chance a ele.

PUBLICADO: GreenLeaf
JOGADORES: 8
GENERO: Simulador de vôo
LANÇADO: 20/12/99
WEB SITE: www.greenleaf.com.br

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	4.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 166, 32 MB RAM, 400 MB de HD, CD-ROM 6x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 500 MB de HD, CD-ROM 12x

GreenLeaf lança Mig Alley, o simulador de vôo baseado na Guerra da Coréia

Mig Alley foi desenvolvido para PC pela Rowan e recria com riqueza de detalhes os principais momentos da Guerra da Coréia, um dos mais importantes conflitos aéreos da atualidade. A equipe de profissionais encarregados de sua criação já era conhecida na indústria dos games por sempre lançar simuladores aclamados pela crítica e pelos jogadores . Nunca em sua história erraram a mão, prova disso são títulos célebres como Flight of the Intruder, Reach for the Skies, Overlord, Dawn Patrol, Air Power, Navy Strike e, finalmente, o conhecidíssimo Flying Corps. Com tudo isso, não é de se estranhar que Mig Alley tenha seguido a mesma trilha de sucesso.

IDAS E VINDAS

Ao contrário dos demais simuladores de vôo que geralmente se baseiam na Segunda Guerra Mundial ou em conflitos modernos, Mig Alley retrata um período intermediário, no qual se sucedeu a guerra da Coréia (1950). Este foi o primeiro encontro bélico de aviões à jato, mas nenhum deles possuía os recursos avançados de mísseis teleguiados, radares ou sistemas eletrônicos de contramedidas defensivas. Com isso, o jogador enfrentará verdadeiros "pegas" nas alturas, dependendo apenas de sua habilidade para sobreviver. Sem vantagens injustas. Sem auxílios tecnológicos. Somente nervos de aço, perícia e arrojo. Estes são os predicados de um verdadeiro piloto de guerra e o grande charme de Mig Alley.

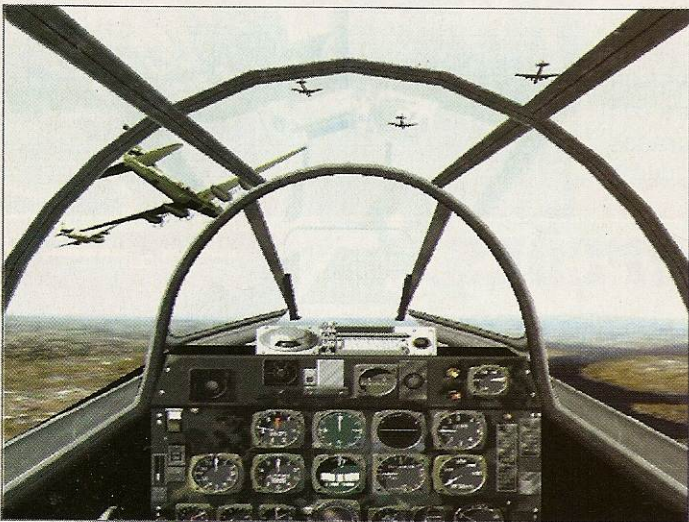
MUITO ESFORÇO

Para garantir máximo realismo e fidelidade à Guerra da Coréia, os trabalhos de pesquisa de Mig Alley se iniciaram em 1995 e se estenderam até 1997 quando a equipe de desenvolvimento terminou Flying Corps Gold e passou a se dedicar ao projeto em tempo integral, reunindo os vastos dados recolhidos e compilando-os neste excepcional simulador. O resultado deste esforço é verificado principalmente nas missões individuais do jogo, divididas nos principais momentos que marcaram o a participação dos Estados Unidos e Coréia do Sul contra as forças militares da Coréia do Norte, China e União Soviética. As campanhas individuais incluem a invasão da Coréia do Sul, a defesa do perímetro de Pusan, a intervenção chinesa e a retirada dos Estados Unidos da Coréia do Norte e a entrada derradeira dos Migs na área que ficou conhecida como "Beco dos Migs" (Mig Alley). A guerra então desloca-se para 1952 com a Ofensiva da Primavera e a preparação da grande ofensiva comunista. Em 1952 a guerra estava praticamente empatada e as forças envolvidas buscavam tirar a maior vantagem estratégica an-

tes que fosse decretada a paz, o que permitiu ataque a alvos não militares, tais como represas e usinas hidrelétricas.

O modo principal de jogo, contudo é uma monumental campanha dinâmica. O objetivo é atuar como supremo comandante da força aérea, não apenas pilotando o avião, mas sim, comandando uma verdadeira frota de mais de 100 caças, através de um mapa tático. O jogador deverá escolher os alvos, determinar quais os cursos de ação a serem tomados, como defender as tropas de terra e Mig Alley, então, responderá de acordo, gerando um desfecho para a estratégia adotada. Nenhuma missão neste modo é pré-programada. Tudo funciona de acordo com as ações do jogador e, dependendo do seu sucesso tático, suas tropas poderão avançar ou recuar. É claro que se assim o desejar, o jogador poderá solicitar que o computador selecione automaticamente os alvos táticos, liberando mais tempo para que ele salte para o cockpit de seu avião e parta para a ação imediata.

O realismo de Mig Alley é tamanho que o jogador pilotará os seguintes aviões, recriados com perfeição, baseados em características de desempenho individuais:

F86 SABRE NAS VERSÕES A, E E F
MIKOYAN GUREVICH MIG 15 E MIG15BIS
F84 E THUNDER JET
LOCKHEED F80 C SHOOTING STAR
F51 D MUSTANG
NORTH AMERICAN F82 G TWIN MUSTANG

BONS GRÁFICOS

Outra característica excepcional de Mig Alley é sua qualidade gráfica superior. Geralmente os simuladores de vôo apresentam bons visuais pois os objetos são visualizados a 10.00 pés, simplificando os detalhes. Contudo, a plataforma gráfica desenvolvida para Mig Alley garante cenários foto-realísticos mesmo que o jogador esteja voando a apenas 100 pés, encarando outros 49 aviões em um combate mortal. O cenário foi inteiramente recriado a partir de fotos e mapas topográficos militares da época da guerra, totalizando mais de 1500km por 1000km de área. Para se ter uma idéia desta vastidão, basta dizer que o jogador, se tivesse combustível para tudo isso, ficaria voando por mais de duas horas para percorrer o cenário de uma ponta à outra. Mig Alley também suporta variações climáticas em tempo real, fontes reais de iluminação e belos efeitos de fumaça e explosões.

O SOM

A Rowan deu idêntica atenção aos efeitos sonoros, incluindo constantes conversas de rádio entre os pilotos que podem tanto auxiliar o jogador como atrapalhá-lo, caso o seu lado esteja em situação difícil e acabe passando uma informação errada. Estas conversas de rádio são interativas, sendo possível respondê-las através de um simples sistema de menus.

ESTÁ AÍ TUDO O QUE VOCÊ QUERIA

Completando a jogabilidade no modo solo, destaca-se o realismo de Mig Alley, oferecendo uma inigualável experiência em simulação. Através de opções totalmente configuráveis, os pilotos definirão exatamente qual o nível de complexidade desejam para a dinâmica de vôo, incluindo estols, torque, inércia, efeitos giroscópicos e influência de correntes de ar.

Finalmente, o suporte multiplayer comporta até 8 jogadores, inclusive em modo cooperativo, com os participantes se comunicando via sistema de rádio de Mig Alley, descrito anteriormente. Destaca-se a estabilidade do código de programação para a internet, incluindo a opção de salvar partidas e recuperá-las posteriormente.

A MAIOR BATALHA DO MILÊNIO EM SUAS MÃOS!

Enquanto SNK vs. Capcom do Arcade e Dreamcast não pinta, o jeito é ir de Neo Geo Pocket Color com a versão SD dos personagens da SNK e Capcom, em SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium! Simplesmente inovador e divertido, esta pequena maravilha lhe garante horas de diversão e ação na medida, apresentando muitos atrativos para mantê-lo atento à toda hora!

Além da pancadaria rolar solta, você ainda conta com muitos mini-jogos para maior divertimento e descontração. E para garantir a você muito mais daquilo que você possa querer, a seguir confira a descrição de eventos, personagens secretos e a lista de golpes de todos os personagens.

COMBINAÇÃO DO MAL

Os dois maiores vilões do mundo dos games, M. Bison / Vega e Geese Howard juntaram forças para criar um torneio do mal entitulado "World Mightiest" (O mais forte do mundo) oferecendo uma quantidade sem igual de dinheiro para atrair competidores — sendo que todo o dinheiro irá para o vencedor! Mas a verdadeira intenção por trás deste evento é de criar um exército imortal, do qual a primeira elite será formada com os participantes capturados. Desta forma eles pretendem formar o maior exército de guerreiros que já existiu no planeta.

AS OPÇÕES...

= TOURNEY MODE :

Simplesmente o Arcade Mode, pois é aqui que você parte para melhor parte do game, a pancadaria! O legal é que rola uma história também, mostrando seus adversários dependendo do time ou da mistura que você faça entre seus personagens favoritos. Ao iniciar o Tournament, você terá três escolhas para fazer (**Single Mode**, **Tag Battle Mode** e **Team Battle Mode**).

= OLYMPIC MODE :

Onde ocorrem os eventos e mini-jogos para você que procura coisas diferentes além de magias, especiais e super vilões que almejam dominar o mundo. Sem dúvida alguma, o Olympic Mode é uma alterantiva que pode levar você a jogar durante ho-

ras. Sendo guiado por uma das duas conhecidas da galera!

= SPARRING : ....

Será o lugar onde você treinará, se quiser, antes de partir para o "vamos ver" das lutas. Se você está começado a pegar manha no NGPC, é praticamente orbigatório entrar e treinar um pouco para se habituar a nova sensação.

= VS MODE : ....

Sim, não poderia faltar um modo Versus. Para poder disputar com um amigo, você precisa ter um Game Pak de SNK vs. Capcom e um cabo para linkar os dois — claro que você e seu amigo devem ter um NGPC e o mesmo jogo! A vantagem de ter o cabo para linkar é poder, também, carregar personagens do Card Fighters, dar upload no VS. Points para o SNK vs. Capcom no Dreamcast e permite trocar personagens com The King fo Fighters '99: Dream Match do Dreamcast.

= ENTRY : ....

Aqui você pode pegar um personagem e moldá-lo a seu bel prazer, dando características suas; no caso, à ele — pode até mudar suas falas nas caixas de diálogos após ganhar uma partida, dar um nome ao seu time e mudar o nome do personagem.

= RECORD : ....

É onde você pode conferir seu ranking no Tournament Mode, sua pontuação no Olympic Mode e seu desempenho no VS Mode.

NO OLYMPIC MODE

= OS EVENTOS =

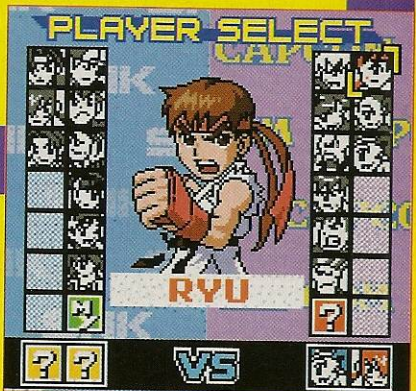
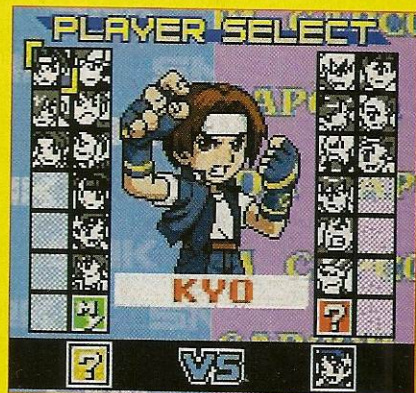
Além de trazer muita diversão e variedade (além da tão esperada batalha do milênio entre os personagens das softhouses), SNK vs. Capcom mostra também diversão e inovação para um console portátil: o **Olympic Mode**!

Participando do **Olympic Mode**, você deve escolher uma instrutora da Capcom ou da SNK, Rimururu ou Karin (de SF Zero / Alpha 3) guiará você durante os eventos. Você pode escolher quatro tipos de eventos, sendo que existem os próprios da Capcom e da SNK (as duas sofhouses possuem eventos únicos respectivamente). Há também os eventos universais, ou seja, que possuem os três primeiros eventos tanto na Capcom quanto na SNK.

- Os eventos da Capcom: Ghost Trick e Cat Walk.

Ghost Trick: No Ghost Trick, você deve ajudar Arthur (do game Ghouls N' Goblins) a se esquivar do gárgula. O botão **A** pula para a esquerda, e o **B** pula para a direita. Assim como no jogo GN'G, você pode pegar os tesouros para aumentar ainda mais seus pontos. A cada plataforma que pular, você ganha 50 pontos, as bolsas de ouro lhe dão 1700 pontos, os baús dão 5000 pontos.

No jogo há um marcador de tempo (tinha que ter algo para motivar a pessoa a ser bem rápida...) que começa com 30 segundos. Cada vez que você pegar um baú ou uma bolsa de ouro, o tempo volta para 30 — isso ocorrerá até que você consiga pegar 2000 pontos, então quando pegar uma bolsa de ouro ou um baú, o marcador registrará apenas 25 segundos; após os 4000 pontos, o marcador mostrará apenas 20 segundos e por aí vai. Se você demora muito para pegar um baú, ele acaba se transformando numa bolsa de ouro. O jogo termina quando você ultrapassa o tempo limite ou é abatido por gárgula.

Cat Walk: Hm... pode-se dizer que este é um encontre entre Darkstalkers com Dance Dance Revolution, ou mesmo com Parappa the Rapper — preste atenção nos comandos que vão passando e aperte o botão correspondente no momento

exato. Você deve ajudar Felicia com a música, sendo que há uma barra que marca seu desempenho (quando a barra encher, o máximo de comandos vai ser usado para você mostrar serviço, e pode completar este modo; se errar os comandos, a barra não vai encher, e caso os hits cheguem a zero, é o fim deste evento para você!). Há 6 músicas, sendo que as quatro primeiras são até fáceis, mas as duas últimas são mais difíceis por serem muito rápidas.

- Os eventos da SNK: Target 9 e Blade Arts.

Target 9: Entrando no clima "Metal Slug", seu objetivo é derrotar o maior número de aliens que puder. Com o direcional você move o alvo, enquanto que o botão **A** serve para atirar e o **B** para recarregar. Você tem apenas seis tiros a serem dados seguidamente, após isso deve recarregar. Caso se esqueça de recarregar ou demorar, os aliens podem atingí-lo e causar dano. Às vezes um alien vermelho aparece, acabando com ele você recarrega um pouco da energia perdida.

Blade Arts: Aqui você tem o controle de Jubey Yagyu (Samurai Shodown), tendo como objetivo cortar bonecos de palha. Novamente os botões têm uma função mais específica, como o **A** que serve para dar golpes de espada, o **B** corta o que está do lado direito, ↑+**A** serve para cortar o que estiver na diagonal superior esquerda, e ↑+**B** serve para cortar o que estiver na diagonal superior direita. Os bonecos amarelos valem 300 pontos e ficam na tela por mais tempo, os vermelhos valem 1400 pontos e fica pouco tempo, os verdes valem 400 pontos e ficam por um tempo mediano. Alguns bonecos aparecem para distração, enquanto outros (mais valiosos) aparecem e saem de cena rapidamente.

- Os eventos Universais: Survival, Time Attack, First Blast.

Survival: Para sair como vencedor, você deve escolher um personagem e acabar com 100 inimigos. Dificuldade existe, mas que é divertido, é sim!

Time Attack: Aqui você testa sua velocidade em derrotar 5 inimigos em 7 minutos; excedendo este tempo, você perde!

First Blast: Você encara 10 desafiantes simultaneamente, e ganha aquele que acertar o primeiro golpe. Você tem 10 segundos para limpar a área e sair ileso do combate.

GANHANDO PONTOS!

Participando dos mini-jogos do Olympic Mode, você vai ganhando uma quantidade de pontos conforme vai se saindo bem. Juntando uma certa quantidade de pontos, você poderá usá-los para "comprar" uma habilidade especial de cada personagem e usar nos mini-jogos (na opção Master Skill). Confira a seguir uma lista mostrando o golpe ganho pelo personagem, e a quantidade de pontos necessários. **Obs.:** Alguns nomes de golpes mudam completamente na versão americana.

O-------------------- PERSNAGENS DA SNK --------------------O

Athena Asamiya: ganha o Athena's Goddess Sword — 4000 pontos
Haohmaru: ganha o H.O.T. Fuujin Zan — 5000 pontos
Iori Yagami: ganha o Maiden Masher — 4000 pontos
Kyo Kusanagi: ganha o Wild Combo Blow — 4500 pontos
Leona: ganha o Grateful Dead — 6000 pontos
Mai Shiranui: ganha o C.H.S. Bachi — 4000 pontos
Nakoruru: ganha o Irsuka Yataro Lise — 6000 pontos
Ryo Sakazaki: ganha o Ryuuko Ranbu — 2500 pontos
Terry Bogard: ganha o High Angle Geyser — 4000 pontos
Akari Ichijo: ganha o Myrad Stars — 8000 pontos
Geese Howard: ganha o Deadly Rave — 9999 pontos
Orochi Iori: ganha o Demon Blase End — 6500 pontos
Yuri Sakazaki: ganha o Shin Yuri Chou Upper — 5800 pontos

O---------------- PERSNAGENS DA CAPCOM ----------------O

Chun-Li: ganha o Shichisei Senkuu Kyaku — 4500 pontos
Dan Hibiki: ganha o Resolute Kamikaze — 8000 pontos
Felicia: ganha o ES Rolling Scratch — 3000 pontos
Guile: ganha o Cross Fire Blitz — 4500 pontos
Ken Masters: ganha o Shinpuu Jinrai Kyaku — 4000 pontos
Morrigan Aesland: ganha o Cryptic Needle — 2500 pontos
Ryu: ganha o Shin Shouryuu Ken — 6000 pontos
Sakura Kusagano: ganha o Shun Goku Satsu — 5500 pontos
Zangief: ganha o Russian Beat — 4500 pontos
Akuma: ganha o K.ong Kuretsuzan — 9999 pontos
B.B. Hood: ganha o Exploding Doll — 6500 pontos
M. Bison / Vega: ganha o Psycho Field — 9999 pontos
Evil Ryu: ganha o R.K. Hadou Ken — 8000 pontos

EA-17083. DCA-17081. FSS-55585.
(0.33.190.219-9 > 13.483-X > 17.083 > 30.04.82)

OS TRÊS MODOS!?

No Tournament, é onde você define quantos personagens vão ser em batalha. Mas indo diretamente ao assunto, você terá o **Single Mode**, a luta um contra um no estilo Street Fighter e Fatal Fury; o **Tag Battle Mode** é o estilo de dois contra dois, onde há possibilidade de trocar de personagem durante a luta. **Fato rápido:** porque será que o Neo Geo Pocket consegue fazer uma luta Tag decente e o PS não? Mas voltando ao assunto, você também pode optar pelo **Team Battle Mode** que abrange o estilo TKoF — três contra três.

E MISTURADO FICA BOM?

Se você pegar personagens da Capcom e da SNK para um mesmo time, a história mudará. Caso esteja jogando com times, e escolher um time misturado, o primeiro "principal" que você define irá determinar o que você verá ao longo das batalhas e do enredo.

Em outras palavras, acontecerá que se você estiver controlando um personagem da SNK ou da Capcom (o que você definiu como personagem principal do seu trio), lá pelo final você luta contra dois oponentes aleatórios. Então uma cena mostrará Geese Howard e Billy Kane, se estiver com um personagem da Capcom, ou M. Bison/ Vega e Vega / Balrog (o espanhol... Maldita confusão de nomes!) se estiver com um personagem da SNK— no final você terá de enfrentar mais uma luta, onde o seu personagem é atacado por Billy ou Vega / Balrog. O rival do seu personagem irá aparecer e acabar com eles.

Mas continuando do meio em diante, após vencer a luta, uma cena mostrará você sendo abduzido por M. Bison / Vega e Geese, e você enfrentará três "sub-chefes", o guardas. Se estiver com um personagem da Capcom, irá enfrentar Leona, Kyo e Haohmaru, se estiver com um personagem da SNK, irá enfrentar Morrigan, Zangief e Akuma. Esta será uma batalha no estilo trio, e se não pegou um time estará em desvantagem. Após vencê-los, chega o momento de enfrentar a aliança de Geese e M. Bison / Vega, sendo que este round é o mais difícil no **Single Mode**, pois você deve enfrentar os dois consecutivamente sem recuperar sua barra de life. Já no **Tag Mode** fica mais equilibrado, mas ainda assim a dificuldade continua, pois Geese e M. Bison / Vega não são fáceis de encarar. No entanto, escolhendo o **Team Battle Mode**, suas chances são bem maiores tendo a vantagem de um personagem extra.

Mas não pára por aí não. Depois de liquidar os dois vilões do game, uma última batalha ocorrerá contra Orochi Iori ou Evil Ryu — se o personagem for da Capcom, sua batalha será contra Orochi Iori, e Evil Ryu irá aparecer contra algum personagem da SNK; vencendo esta batalha, o game chega ao final. Mas atenção: se você perder a batalha contra o seu rival, a luta contra Orochi Iori e / ou Evil Ryu não acontecerá e você não verá o verdadeiro final, apenas algumas imagens.

DEFININDO ESTILOS

Depois de escolher entre o **Single Mode**, **Tag Battle Mode** e **Team Battle Mode**, surge a escolha de estilo, que são três:

 # AVARAGE STYLE #

É algo próximo do estilo usado na série SF Zero / Alpha. Você tem duas barras de super e, sendo acertado, defendendo ou atacando, a barra de power vai se enchendo. Estando no level 1, você pode fazer um Super Impact Move, enquanto no level 2, pode usar uma versão mais forte do mesmo — lembre-se no entanto que você sempre irá fazer o especial mais forte quando estiver no level 2, sem ter a chance de escolher o uso do mesmo mais fraco.

 # RUSH STYLE #

Usando este estilo, você terá um medidor de com capacidade para estocar três barras de power cheia — quando a barra de power se encher, ela será estocada e a barra se esvazia novamente. Quando se utiliza um **SIM**, um estoque

será gasto (logicamente). Infelizmente, escolhendo este estilo, você não poderá os **SIMs** no máximo, então os mesmo que precisam ter 2 estoques não podem ser utilizados

 # COUNTER STYLE #

Segue a linhagem do estilo TKoF. Quando ataca, algumas vezes os danos críticos podem elevar o estrago causado. Você pode encher sua barra de power usando o Power Builder (veja nos comandos básicos mais adiante). Esta é a única maneira de encher sua barra, a não ser que você seja acertado, defenda ou intercepte projéteis com os seus... e é isso aí! A barra não se encherá acertando o oponente, tornando este modo voltado mais para o lado defensivo. Quando a barra de power estiver cheia, você poderá fazer um Super Impact Move — se você estiver com a barra de power no máximo, os ataques parecem causar um dano maior. Mas assim como em TKoF, se sua barra de power estiver vazia, ou ainda estiver enchendo, enquanto sua barra de life estiver piscando, você poderá usar os Super Impact Moves sem o auxílio da barra de power e quando quiser. Mas se sua barra de power estiver cheia, e sua barra de energia estiver piscando, então poderá usar o Super Impatc Move máximo. Assim como no Avarage Style, quando estiver com a barra de power cheia, e da de life piscando, você não poderá usar um **SIM** normal; após a execução do golpe, a barra de power irá se esvaziar.

LEGENDA

A (toque rápido) .... *Soco Rápido*
B (toque rápido) .... *Chute Rápido*
A (mantenha pressionado) .... *Soco Forte*
B (mantenha pressionado) .... *Chute Forte*
A+B .... *Soco e Chute Simultaneamente*
(c) .... *Carregar por 2 segundos*

BÁSICO: AVERAGE STYLE

→→ .... *Corrida*
←← .... *Recuar*
→+S+C .... *Guard Cancel**
S+C .... *Levantar Rápido / Insultar***
←+S+C (no Tag Battle) .... *Tag*

OBSERVAÇÕES:

**O Guard Cancel é usado durante a defesa (a sua defesa), permitindo que você possa sair rapidamente de sua defesa e contra atacar o oponente em seguida.*

***O comando →+S+C possuem duas funções. A primeira delas e poder levantar rapidamente quando derrubado (para isso basta usar o comando quando estiver caído); a segunda função deste comando é insultar o oponente quandfo estiver de pé.*

BÁSICO: COUNTER STYLE

←← .... *Recuar*
→+S+C .... *Invasão / Evasão / Guard Cancel Attack**
S ou C .... *Counter Blow***
↓, S+C .... *Power Builder***
S+C .... *Taunt 1*

DREAM TEAM

SNK Heroes: Terry Bogard, Kyo Kusanagi e Ryo Sakazaki
SNK Heroines: Mai Shiranui, Athena Asamiya e Yuri Sakazaki
Fellows: Ryu, Ken Masters e Akuma
Team Vampire: Felicia, Morrigan Aesland e B.B. Hood
The Blades: Haohmaru, Nakoruru, Akari Ichijo
USA Dream: Ken Masters, Guile e Terry Bogard
Team Street Fighter 2: Ryu, Ken Masters e Chun-Li
Band Power: Terry Bogard, Kyo Kusanagi e Iori Yagami
Band Power: Terry Bogard, Nakoruru, Athena Asamiya
Mighty Trio: Dan Hibiki, Ryo e Yuri Sakazaki
New South: Ryo Sakazaki, Terry Bogard e Mai Shiranui

S+C (de pé) .... *Taunt 2*
←, S+C (no Tag Battle) .... *Guard Cancel*

OBSERVAÇÕES:

**Estando no Counter Style, algumas funções mudam, e temos como exemplo o comando →+S+C. Aqui ele possui mais duas funções diferentes. Uma delas é a Invasão / Evasão, usada para chegar rápido ao oponente — durante tal função, o Counter Blow deve ser usado. — O mesmo comando é usado também para o Guard Cancel Attack que serve para sair de uma defesa (a sua no caso) e ao mesmo tempo atacar o oponente.*

***O Counter Blow, como indicado acima, é usado durante o Invasão / Evasão para poder atingir o oponente (ao menos "tentar" atingir).*

***O Power Builder serve para encher a barra de Power, mantendo o comando descrito (↓+S+C) segurado.*

BÁSICO: RUSH STYLE

→→ .... *Corrida*
←← .... *Recuar*
→+S+C .... *Guard Cancel*
S+C .... *Levantar Rápido*
S+C (de pé) .... *Taunt 1*
←+S+C (no Tag Battle) .... *Tag / Guard Cancel*

SNK TEAM vs. CAPCOM

Athena Asamiya

= Command Attacks =

Double Hop Kick: →+C
Oshiri Attack: no ar, ↓+C
Air Throw: no ar e próximo ao oponente, S ou C

= Special Moves =

Psycho Ball: ↓↙←+S
Phoenix Arrow: no ar, ↓↙←+C
Psycho Sword: →↓↘+S
Psycho Teleport: ↓↘→+C
Psycho Throw: ←↙↓↘→+S
Psycho Reflector: →↘↓↙←+C

= Super Impact Moves =

Shining Crystal Bit: →↘↓↙←→↘↓↙←+S
Crystal Shoot: durante o **SCB**, ↓↙←+S ou C
Phoenix Fang Arrow: no ar, ↓↘→↓↘→+C
Athena's Goddess Sword: ↓↘→↓↘→+S

Haohmaru

= Command Attacks =

Não possui

= Special Moves =

Ougi Senpuu Retsu Zan: ↓↘→+S
Ougi Kogetsu Zan: →↓↘+S
Ougi Resshin Zan: ←↓↙+S

= Super Impact Moves =

Hi Ougi Tenha Fuujin Zan: ↓↘→↓↘→+S
Tenha Dankuu Retsu Zan: ↓↘→↓↘→+C

Iori Yagami

= Command Attacks =

Overhead Axe Kick: →+C
Double Slash: →+S, S
Reverse Kick: no ar, ←+C

= Special Moves =

Fire Ball: ↓↘→+S
Dark Crescent Slice: →↘↓↙←+C
Deadly Flower: ↓↙←+S (até três vezes)
Dark Thrust: →↓↘+S
Scum Gale: de perto, →↘↓↙←→+S
Nail Gale: →↓↘+C

= Super Impact Moves =

Maiden Masher: ↓↘→↘↓↙←+S
"One For The Road" Blast: ↓↙←↙↓↘→+S
Demon Blaze End: ↓↘→↓↘→+S

Kyo Kusanagi

= Command Attacks =

Axe Kick: →+C
Double Sweep: ↘+C
Double Fist Drop: no ar, ↓+S

= Special Moves =

Aragami Firefist: ↓↘→+S
Aragami chain 1: ↓↘→+S, ↓↘→+S
Aragami chain 2: ↓↘→+S, ↓↘→+S, C
Aragami chain 3: ↓↘→+S, →↘↓↙←+S, S
Dokugami Firefist: ↓↘→+S
Dokugami chain: ↓↘→+S, →↘↓↙←+S, C
Nishiki Nuetsumi Reversal: ↓↙←+S
Oniyaki: →↓↘+S
R.E.D. Kick: ←↓↙+C
Crescent Slash: →↘↓↙←+C
Overhauled 7-5 Bouncer: ↓↘→+C, C

= Super Impact Moves =

Serpente Wave: ↓↙←↙↓↘→+S
Final Showdown: ↓↘→↓↘→+S
Wild Combo Blow: ↓↘→↓↘→+C

Leona

= Command Attacks =

Hopping Overhead Kick: →+C
Air Throw: no ar e próximo ao oponente, S ou C

= Special Moves =

Moon Slasher: (c) ↓↑+S
X Caliber: no ar, ↓↙←+S
Ground Saber: (c) ←→+C
Grand Saber Finisher: após o Grand Saber, →+C
Baltic Launcher: (c) ←→+S
Eye Slasher: ↓↙←+S
Earring Bomb: ↓↙←+C

= Super Impact Moves =

V Slasher: no ar, ↓↘→↘↓↙+S
Rebel Spark: ↓↙←↙↓↘→+C
Gravity Storm: ↓↘→↓↘→+S
Grateful Dead: ↓↙←↓↙←+C

Mai Shiranui

= Command Attacks =

Overhead Hop Kick: →+C
Slide Kick: ↘+C
Two-Fist Drop: no ar, ↓+S

Air Throw: no ar e próximo ao oponente, S ou C

= Special Moves =

Kachou Sen: ↓↘→+S
Ryuu Enbu: ↓↙←+S
Hissatsu Shinobi Bachi: ←↙↓↘→+C
Sachiyo Dori: ↓↙←+C
Squirrel Drop: no ar, ↓↙←+S
Musabi no Mai: (c) ↓↑+S ou C
Kuuchuu Musabi no Mai: no ar, ↓↙←+S

= Super Impact Moves =

Chou Hissatsu Shinobi Bachi: ↓↙←↙↓↘→+C
Hana Arashi: ↓↘→↓↘→+S
Ho'ou no Mai: ↓↙←↓↙←+S

Nakoruru

= Command Attacks =

Kamui Fumugesupu: no ar, ↓+C
Air Throw: no ar e próximo ao oponente, S ou C
Sankaku Tobi: pule contra o canto da tela, depois ponha para o lado oposto

= Special Moves =

Annu Mutsube: ←↙↓+S
Lela Mutsube: ↓↘→+S
Kamui Risse: ←↓↙+S
Mamahaha Flight: ↓↙←+C
Shichikapu: ↓↙←+S
Kamui Mutsube: durante o Mamahaha Flight, S
Yadoro Poku: durante o Mamahaha Flight, ↘+S

= Super Impact Moves =

Elelyu Kamui Risse: ↓↘→↓↘→+S
Irusuka Yatoro Lise: ↓↘→↓↘→+C

Ryo Sakazaki

= Command Attacks =

Ice Pillar Smasher: →+S

= Special Moves =

Ko'ou Ken: ↓↘→+S
Kuuchuu Ko'ou Ken: no ar, ↓↘→+S
Ko Hou: →↓↘+S
Hien Shunpuu Kyaku: →↘↓↙←+C
Zan Retsu Ken: →←→+S

= Super Impact Moves =

Ryuuko Ranbu: ↓↘→↘↓↙←+S
Haou Shoukou Ken: →←↙↓↘→+S
Tenchi Haou Ken: ↓↘→↓↘→+S

Terry Bogard

= Command Attacks =

Rising Upper: ↘+S
Backspin Kick: →+C

= Special Moves =

Burn Knuckle: ↓↙←+S
Crack Shoot: ↓↙←+C
Power Dunk: →↓↘+C
Power Wave: ↓↘→+S
Fire Kick: ←↙↓↘+C
Rising Tackle: (c) ↓↑+S

= Super Impact Moves =

Power Geyser: ↓↙←↙↓↘→+S
High Angle Geyser: ↓↘→↓↘→+S

PERSONAGENS SECRETOS

SNK vs. Capcom SNK vs. Capcom SNK vs. Capcom SNK vs. Capcom SNK vs.

Akari Ichijo

= Command Attacks =

Overhead Swat: →+S
Stomp Kick: no ar, ↓+C
Air Throw: no ar e próximo ao oponente, S
Electric Ward: ←+S

= Special Moves =

Messianic Blast: ↓↘→+S
Fire Demon: de perto, →↘↓↙←+S
Rice Patty Demon Dicer: →↓↘+S ou C
MeiRyu Mari Koroge: durante o **RPDD**, (c) S ou C
MeiRyu Mari Otoshi (2): durante o **RPDD**, ↑+S
MeiRyu Mari Houri: durante o **RPDD**, ↑+C
MeiRyu ??? Houri: durante o **RPDD**, ↓+S
MeiRyu Mari Otoshi: durante o **RPDD**, ↓+C
Pure Princess Parry: →↘↓↙←+S
Changing Troll: →↘↓↙←+C
Astro Revolve: (c) ↓↑+C
Tenmon Kakageshi Tenshin: após o **AR**, ↓↑+S
Tenmon Tenzuru Hokuto: após o **AR**, ↓↑+C

= Super Impact Moves =

100 Demon Sabbath: de perto, ↓↙←↓↙←+S
Myrad Stars: ↓↘→↘↓↙←+S ou C
Sextet Synthesis: ↓↘→↘↓↙←+S

Geese Howard

= Command Attacks =

Overhead Swat: →+S

= Special Moves =

Reppuu Ken: ↓↙←+S aperte o botão rápido
Double Reppuu Ken: ↓↙←+S aperte o botão rápido
Jaeiken: (c) ←→+C
Joudan Atemi Nage: ←↙↓↘→+S (contra ataque aéreo)
Chuudan Atemi Nage: ←↙↓↘→+C (contra ataque direto)
Vacuum Throw: 360º+S

= Super Impact Moves =

Raging Storm: ↙→↘↓↙←↘+S
Rashoumon: próximo ao oponente, 360º+C
Deadly Rave: ↓↘→↓↘→+C

Orochi Iori

= Command Attacks =

Overhead Axe Kick: →+C
Double Slash: →+S, S
Reverse Kick: no ar, ←+C

= Special Moves =

Fire Ball: ↓↘→+S
Dark Crescent Slice: →↘↓↙←+C
Deadly Flower: ↓↙←+S (repita até três vezes)
Dark Thrust: →↓↘+S
Scum Gale: de perto, →↘↓↙←→+S
Nail Gale: →↓↘+C

= Super Impact Moves =

Maiden Masher: ↓↘→↘↓↙←+S
"One For The Road" Blast: ↓↙←↙↓↘→+S
Demon Blaze End: ↓↘→↓↘→+C

Yuri Sakazaki

= Command Attacks =

Oshiri Attack: →+C
Air Throw: no ar e próximo ao oponente, S ou C

= Special Moves =

Ko'ou Ken: ↓↘→+S
Sai Ha: ↓↙←+S
Raiou Ken: ↓↘→+C
Hyakuretsu Binta: →↘↓↙←+C

= Super Impact Moves =

Haou Shoukou Ken: →←↙↓↘→+S
Hien Houou Kyaku: ↓↘→↘↓↙←+C
Hien Rekkou: ↓↘→↓↘→+C
Shin Yuri Chou Upper: ↓↘→↓↘→+S

CAPCOM TEAM vs. SNK

Chun-Li

= Command Attacks =

Kaku Kyaku Raku: ↘+S
Kouhou Kaiten Kyaku: ↘+C
Air Throw: no ar e próximo do oponente, S ou C
Wall Jump: pule contra o canto da tela, depois ponha para o lado oposto
Yousou Kyaku: no ar, ↓+C

= Special Moves =

Kikou Ken: ←↙↓↘→+S
Tenshou Kyaku: (c) ↓↑+C
Spinning Bird Kick: (c) ←→+C
Sen'en Shuu: →↘↓↙←+C
Hyakuretsu Kyaku: C repetidamente

= Super Impact Moves =

Senretsu Kyaku: (c) ←→←→+C
Kikou Sho: ↓↘→↓↘→+S
Hazan Tenshou Kyaku: (c) ↙↘↙↑+C
Shichisei Senkuu Kyaku: no ar, ↓↘→↓↘→+C

Dan Hibiki

= Command Attacks =

Zenten Chohatsu: → ou ←+S+C
Kuuchuu Chohatsu: pule, S+C
Shagami Chohatsu: ↓+S+C

= Special Moves =

Gadou Ken: ↓↘→+S
Kouryuu Ken: →↓↘+S
Dankuu Kyaku: ↓↙←+C

= Super Impact Moves =

Shinkuu Gadou Ken: ↓↘→↓↘→+S
Kouryuu Rekka: ↓↘→↓↘→+C
Chohatsu Densetsu: ↓↙←↓↙←+S
Hisshou Burai Ken: ↓↙←↓↙←+C
Resolute Kamikaze: (c) ←→←→+S

Felicia

= Command Attacks =

Air Throw: no ar próximo ao oponente, S
Wall Climb: pule contra o canto da tela, depois ponha para o lado oposto
Head Ride: pule na cabeça do adversário e não faça nada
Fake Throw: aperte S+C perto do oponente

= Special Moves =

Rolling Buckler: ↓↘→↓↘→+S, S
Delta Kick: →↓↘+C
Cat Spike: →↓↘+S
Hell Cat: de perto, →↘↓↙←+C

= Super Impact Moves =

Dancing Flash: ↓↘→↓↘→+S
Please Help Me: ↓↙←↓↙←+C
ES Rolling Scratch: ↓↘→↓↘→+C ou S

= Command Attacks =

Spinning Back Knuckle: →+S
Knee Bazooka: ← ou →+C
Reverse Spin Kick: ↘+C
Air Throw Body Toss: no ar e próximo ao oponente, S
Air Throw Backbreaker: no ar e próximo ao oponente, C

= Special Moves =

Sonic Boom: (c) ←→+S
Flash Kick: (c) ↓↑+C

= Super Impact Moves =

Sonic Hurricane: (c) ←→←→+S
Somersault Strike: (c) ↙↘↙↑+C
Cross Fire Blitz: (c) ←→←→+C

Ken Masters

= Command Attacks =

Inazuma Kakato Wari: →+S
Ushiro Mawashi Geri: →+C

= Special Moves =

Hadou Ken: ↓↘→+S
Shouryuu Ken: →↓↘+S
Zenpou Tenshin: ↓↙←+S
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+C (poder feito no ar)

= Super Impact Moves =

Shouryuu Reppa: ↓↘→↓↘→+S
Shinryuu Ken: ↓↘→↓↘→+C
Shippuu Jinrai Kyaku: ↓↙←↓↙←+C

Morrigan Aesland

= Command Attacks =

Valkyrie Kick: no ar, ↓+C
Sexual Embrace: no ar e próximo ao oponente, S

= Special Moves =

Soul Fist: ↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Shadow Blade: →↓↘+S
Vector Drain: de perto, →↘↓↙←+S

= Super Impact Moves =

Valkyrie Turn: →↘↓↙←+C (aperte C repetidamente)
Finishing Shower: ↓↘→↓↘→+C
Darkness Illusion: ↓↘→↓↘→+S
Cryptic Needle: ↓↙←↓↙←+S

Ryu

= Command Attacks =

Sakotsu Wari: →+S
Senpuu Kyaku: →+C

= Special Moves =

Hadou Ken: ↓↘→+S
Shouryuu Ken: →↓↘+S
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+C (poder feito no ar)
Shakunetsu Hadou Ken: ←↙↓↘→+S

= Super Impact Moves =

Shinkuu Hadou Ken: ↓↘→↓↘→+S
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←↓↙←+C
Shin Shuoryuu Ken: ↓↘→↓↘→+C

Sakura Kusagano

= Command Attacks =

Flower Kick: →+C
Air Throw: no ar e próximo ao oponente, C

= Special Moves =

Hadou Ken: ↓↘→+S (aperte S até três vezes)
Sho'ou Ken: →↓↘+S
Shunpuu Kyaku: ↓↙←+ K (pode ser feito no ar)
Sakura Otoshi: →↓↘+C, então S até três vezes

= Super Impact Moves =

Midare Zakura: ↓↘→↓↘→+C
Shinku Hadou Ken: ↓↘→↓↘→+S
Haru Ichiban: ↓↙←↓↙←+C
Shun Goku Satsu: (c) ←→←→+S

Zangief

= Command Attacks =

Headbutt: ↘+S
Air Headbutt: no ar, ↑+S
Body Press: no ar, ↓+S
Russian Kick: ↘+C
Double Knee Drop: pule, ↓+C

= Special Moves =

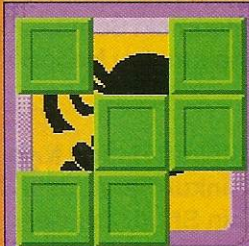
Spinning Lariat: ↓↙←+S
Quick Spinning Lariat: ↓↙←+C
Banishing Flat: →↓↘+S
Spinning Pile Driver: de perto, 360º+S
Atomic Suplex: de perto, 360º+C
Siberian Bear Crusher: de longe, 360º+C
Flying Power Bomb: de longe, 360º+C

= Super Impact Moves =

Final Atomic Buster: de perto, 720º+S
Aerial Russian Slam: ↓↘→↓↘→+C
Russian Beat: ↓↙←↓↙←+C

PERSONAGENS SECRETOS

Como habilitá-los?

Para habilitar todos os oito personagens secretos do game, quatro da SNK e quatro da Capcom, você precisa fazer com que um painel (depois do casting) perca todas as peças e revele seu personagem. Quanto maior a dificuldade, maior será o número de peças retiradas. Se você ficar usando muitos continues, algumas peças permanecerão neutras, não vão se mover, e dificultará ainda mais. Evite perder as batalhas contra seus desafiantes ou mesmo contra Orochi Iori e / ou Evil Ryu. De resto, a questão é ter paciência e jogar algumas vezes para acessar a todos os personagens.

Akuma / Gouki

= Command Attacks =

Overhead Chop: →+S
Senpuu Kyaku: →+C
Tenma Kuujin Kyaku: no auge do pulo (para frente), ↓+C

= Special Moves =

Gou Hadou Ken: ↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Shakunetsu Gou Hadou Ken: →↘↓↙←+S
Tatsumaki Znkuu Kyaku: →↘↓↙←+ C (pode ser feito no ar)
Gou Shouryuu Ken: →↓↘+S
Ashura Senkuu: →↘↓, ou ←↙↓+S ou C
Roll: ↓↙←+S
Hyakki Shuu: ↓↘→↗+S
 -Hyakki Gou Zan: não faça nada após o Hyakki Shuu
 -Hyakki Gou Shou: S
 -Hyakki Gou Sen: C
 -Hyakki Gou Sai: de perto, ← ou →+S
 -Hyakki Gou Tsui: de perto, ← ou →+C

= Super Impact Moves =

Messatsu Gou Hadou: →↘↓↙←→↘↓↙←+S
Messatsu Gou Shoryuu: ↓↘→↓↘→+S
Tenma Gou Zankuu: no ar, ↓↘→↓↘→+S
Shun Goku Satsu: (c) ←→←→+S
Kongou Kuretsuzan: ↙→↘↓↙←↘+S

B.B. Hood

= Command Attacks =

Stumble and Blade: ← ou →+S
Malice and Mine: ↘+C
Surprise and Hop: →+C
Air Throw: no ar e próximo ao oponente, S ou C
Nidan Jump: pule e então ↑, ↖ ou ↗
Flower Power: mantenha ↓

CORES ALTERNATIVAS

Para pegar seu personagem com uma cor alternativa, basta selecioná-lo mantendo o botão usado pressionado para que a cor seja confirmada. Válido para os personagens secretos também.

= Special Moves =

Smile and Missile: (c) ←→+S ou C
Cheer and Fire: →↓↘+S
Sentimental Typhoon: de perto, →↘↓↙←+S
Happy and Missile: (c) ↓↑+S
Shyness and Strike: ↓↙←+S
Tell Me Why: →↘↓↙←+C

= Super Impact Moves =

Coll Hunting: ↓↘→↓↘→+S
Beatiful memory: ↓↘→↓↘→+C
Apple For You: ↓↙←↓↙←+C
Exploding Doll: ↓↙←↓↙←+S (segure S, e solte perto do oponente)

Evil Ryu

= Command Attacks =

Seichuu Nidan Tsuki: →+S
Joudan Sokutou Geri: →+C

= Special Moves =

Hadou Ken: ↓↘→+S
Shouryuu Ken: →↓↘+S
Tatsumaki Senpukyaku: ↓↙←+C (pode ser feito no ar)
Shakunetsu Hadou Ken: ←↙↓↘→+S
Ashura Senkuu: →↘↓ ou ←↙↓+S ou C

= Super Impact Moves =

Shinkuu Hadou Ken: ↓↘→↓↘→+S
Shinkuu Tatsumaki Senpu Kyaku: ↓↙←↓↙←+C
Messatsu Gou Shoryuu: ↓↘→↓↘→+C
Shun Goku Satsu: (c) ←→←→+S
Ryuu Koku Hadou Ken: ↓↙←↓↙←+S

M. Bison / Vega

= Command Attacks =

Não possui

= Special Moves =

Psycho Shot: (c) ←→+S
Double Knee Press: (c) ←→+C
Head Press: (c) ↓↑+C então, ← ou →+S
Somersault Skull Driver: (c) ↓↑+S então, ← ou →+S
Bison / Vega Warp: →↓↘ ou ←↓↙+S ou C

= Super Impact Moves =

Knee Press Nightmare: (c) ←→←→+C
Psycho Crusher: (c) ←→←→+S
Psycho Field: ↓↙←↓↙←+S